MIT RIESENPOSTER: WORLD OF TANKS

PC ACTION

www.pcaction.de

VOLLVERSION AUF HEFT-DVD

SILVERFALL
WÄCHTER DER ELEMENTE

Fantasy-Action-Rollenspiel mit Langzeitspielspaß und toller Grafik!

VIDEOS: E3-Trailer-Analyse, FEAR 3, Starcraft 2: Heart of the Swarm u. v. m.

SPECIAL | Den Shooter gibt's jetzt kostenlos – wir versorgen Sie mit dem Einsteiger-Guide!

TEAM FORTRESS 2

MEGA-VORSCHAU

Zurück in die Karibik: Erste Bilder und Infos zur Fortsetzung der Shooter-Serie – mit exklusivem Entwickler-Interview

+ VIDEO AUF DVD

FAR CRY 3

08/2011 | € 5,50





Österreich € 6,20; Schweiz sfr 11,-; Dänemark dkr 55,-;
Holland, Belgien, Luxemburg € 6,50;
Frankreich, Spanien, Portugal, Italien, Griechenland € 7,50

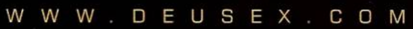
KOMMENDE TOP-TITEL AUF ÜBER 50 SEITEN!

BATTLEFIELD 3
L.A. NOIRE • HITMAN 5
MODERN WARFARE 3

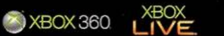
CHANGE IS COMING

DEUS EX

HUMAN REVOLUTION™

















SQUARE ENIX.

Voll auf die Messe!



Die Electronic Entertainment Expo, kurz E3, war auch 2011 wieder das wichtigste Ereignis in Gaming-Kalender – und wir waren mit vier Redakteuren für Sie vor Ort. Welche PC-Spiele dort gezeigt wurden, war in vielen Fällen schon im Vorfeld bekannt, echte Überraschungen gab es nur ganz wenige. Die größte dieser Überraschungen haben wir dann gleich zum Titelthema erkoren. Ab Seite 32 lesen Sie, was uns am neuen **Far Cry** besonders fasziniert hat. Die übrigen Vorschauartikel, darunter auch unser Bericht zum absoluten Messe-Highlight **Battlefield 3**, basieren fast alle auf E3-Eindrücken und sind natürlich ebenso lesenswert. Unsere Messestrecke beginnt auf Seite 24. Im Testbereich stellen wir Ihnen das Action-Rollenspiel **Hunted**, die abgedrehte Mär **Alice: Madness Returns** und den Horror-Shooter **FEAR 3** ausführlich vor. Im Konsolenteil finden Sie darüber hinaus Rezensionen von **Infamous 2** (PS3) und dem herrlich verrückten **Shadows of the Damned** (PS3/Xbox 360). Abgerundet wird diese tolle Ausgabe der PC ACTION durch einen nützlichen Hardware-Schwerpunkt zum Thema Arbeitsspeicher und ein Special zu den neuen Free2Play-Titeln auf Steam. Wir widmen uns dabei besonders **Team Fortress 2** (ab Seite 18), das Valve zum Einstand einfach mal so verschenkt.

Wir wünschen viel Spaß mit dieser Ausgabe Ihres Lieblings-PC-Spiele-Magazins!

HEFTINHALT

Tests, Vorschauen, Specials: Die Themen der aktuellen Ausgabe.



Vorschau | Far Cry 3

Heftinhalt 08/10

► mit einem solchen Pfeil gekenzeichnete Artikel sind Titelthemen



38

JÜRGEN MEINT:
Allein oder mit mehreren: Battlefield 3 überzeugt schon jetzt auf ganzer Linie und ist heißer Kandidat auf den Titel „Spiel des Jahres".

Vorschau | Battlefield 3



18

MARC MEINT:
Das ist der Hammer: Steam nimmt F2P-Titel ins Programm und verschenkt dazu gleich noch diesen genialen Mehrspieler-Shooter.

Special | Team Fortress 2

SPIELE IM HEFT

DVD-INHALT

VOLLVERSION (SEITE 1)

Silverfall: Wächter der Elemente (Installation, Teil 1)

VOLLVERSION (SEITE 2)

Silverfall: Wächter der Elemente (Installation, Teil 2)

VIDEOS (SEITE 2)

Bloodmoon (Trailer)
Duke Nukem Forever
E3-Special
FEAR 3
Hunted: Die Schmiede der Finsternis
Silverfall: Wächter der Elemente
Starcraft 2: Heart of the Swarm

TOOLS (SEITE 1)

7-Zip (v9.20)
Gamers.IRC v6.01
VLC Media Player (v1.1.10)
WinRAR (v4.00d – Testversion)

DIE REDAKTION

Diese schwer schuftenden Schreibsklaven arbeiten sich jeden Monat die Finger für Sie blutig.

WOLFGANG FISCHER // LEITENDER REDAKTEUR



Sport, Rollenspiele, Strategie, Action-Adventures

HAT SICH:
… dieses Jahr auf der E3 großartig mit den Kollegen amüsiert und unglaublich viele gute Spiele gesehen.

WAR:
… in einem Schwulen-Restaurant in Los Angeles beim Essen. Es geht nichts über Dancing Queen von Abba beim Pinkeln.

SIEHT:
… dank knapp 25 verlorener Kilos verdammt gut aus.

PATRICK SCHMID // TRAINEE



Alles außer Strategie

TRENNTE SICH:
… nach sieben Jahren von seinen langen Haaren. War einfach mal an der Zeit!

SPIELT:
… **TF2** mit den Kollegen Schuster und Krauß – und kichert jedesmal, wenn er sie mit dem Spy abmurkst.

SAH:
… Jeff Bridges in **True Grit** und **Crazy Heart**. Verdienter Oskar für den Dude!

JÜRGEN KRAUSS // REDAKTEUR



Kabumm/Zisch/Hüpf/Peng Peng

SPIELT IM SOMMERLOCH:
… **Team Fortress 2**. Warum? Weil trotz Itemshop mit Apothekenpreisen die Balance immer noch passt!

SAH NUR EINE FOLGE:
… **Cougar Town** und schämte sich mehr fremd als sonst.

LIEST MAL WIEDER EIN BUCH:
…, bereut es aber sogleich. Das Buch, das ihn vorbehaltslos begeistern kann (Werke von D. Adams ausgenommen), muss wohl erst geschrieben werden – von ihm selbst!

MARC BREHME // REDAKTEUR



Adventures, Rollenspiele, Mods

SPIELT:
… endlich mal **Homefront**. Und immer noch **Dragon Age 2** und **The Witcher 2** sowie **L. A. Noire** (PS3).

BESUCHTE:
… den Filmpark Babelsberg vor den Toren Berlins. Toll!

MEINT:
…, dass der Kollege rechts gar keine Ahnung hat. **Transformers 3** ist superbes 3D-Action-Popcorn-Kino. So!

CHRISTOPH SCHUSTER // REDAKTEUR



Abenteuer- & Rollenspiele

GENIESST:
… das Biergartenwetter mit gutem fränkischen Bier.

SUCHTET:
… **Team Fortress 2** und **Plants vs. Zombies** (auf WP7).

IST HALB ENTTÄUSCHT, HALB ANGETAN:
… vom Kinosommer – **Thor**, **Green Lantern**, **Fluch der Karibik 4** und **Transformers 3** enttäuschten, dafür rocken **Fast Five**, **X-Men: First Class** und **Hangover 2**.

DOMINIK SCHMITT // VIDEO-REDAKTEUR



Alles, was er von der Couch aus zocken kann

SPIELT:
… jetzt endlich wieder mit Maus und Tastatur: Der neue iMac ist im Hause Schmitt aufgeschlagen!

BEWUNDERT:
… seinen geliebten Vorgesetzten Wolfgang.

JUBELTE IN WÜRZBURG MIT:
… für den Nowitzki-Empfang hat er sich extra einen halben Tag Urlaub genommen. War's definitv wert!

PHILIPP HEIDE // LAYOUTER



DANKT:
… Pia Schmitt für all die tollen Kuchen! *Rhabarber five*

HÖRT:
… Time in Motion - Four Degrees, Alex von Linden - Nightliner, Ace Ventura & C.Hook - The Jolly Roger, Interactive Noise & Fabio & Moon - Shes Gone

FREUT SICH:
… auf die, wenn auch wenigen, Open Airs, die er diesen Sommer bespielen darf!

SEBASTIAN BIENERT // LAYOUTER



SPIELT:
… momentan **Hunted: Die Schmiede der Finsternis** und ist ein wenig überrascht über den ausgesprochen langweiligen Koop-Modus.

SIEHT…
… sich mal wieder durch die Staffeln von **Two and a Half Men** und fragt sich, ob Ashton Kutcher das auch so hinbekommt wie Charlie Sheen … Geht das überhaupt ohne Alkohol und Drogen?

MONIKA JÄGER // LAYOUTERIN [STARGAST]



SPIELT:
… gerne draußen … und macht Capoeira mit ihren Freunden. Es gibt nichts Besseres im Sommer, wenn alle Plätze im Biergarten besetzt sind!

HÖRT:
… niemals zu … und falls doch: Musik, die glücklich macht (welche sehr unterschiedlich sein kann).

SIEHT:
… mit den Augen. Der Film **Drachenläufer** ist sehenswert!

MAGAZIN

Was gibt's Neues in der großen Welt der PC-Spiele?



Ein wichtiger Aspekt von **L.A. Noire** besteht in der Vernahme von Tatverdächtigen. Die absolut gelungene Mimik der Spielfiguren hilft dem Spieler dabei, Lügen und Ausflüchte zu entlarven.

L.A. Noire

Wir haben uns nicht verhört!

ACTION-ADVENTURE Frohe Kunde: Der erstklassige Rockstar-Krimi kommt im Herbst für den PC!

Ab Herbst dürfen endlich auch PC-Spieler Detektiv spielen. Und damit meinen wir nicht, unauffällig der hübschen Nachbarin nachzustellen, sondern echte Detektivarbeit: Indizien sammeln, Tatverdächtige befragen und Verbrechen aufklären. Denn Rockstar kündigte nun auch eine PC-Fassung von **L.A. Noire** an! Im Los Angeles der 1940er-Jahre untersuchen Sie als Cole Phelps Tatorte und befragen Zeugen und Tatverdächtige, um den Tathergang eines Falls zu rekonstruieren. Für die Darstellung der Befragungen wurde Motion-Scan verwendet, eine neuartige Methode zur Aufnahme der Gesichter der Darsteller, die eine solch fein ausgearbeitete und glaubhafte Mimik erzeugt, dass man den Befragten eine Lüge direkt aus dem Gesicht ablesen kann. Und das ist auch wichtig, denn beinahe jeder, auf den Phelps trifft, hat etwas zu verbergen. Im Laufe der 21 separaten Missionen klettert Phelps zudem mehrmals die Karriereleiter empor, womit auch die zu lösenden Fälle an Komplexität gewinnen. Von Mord im Affekt über Brandstiftung und Drogenschmuggel bis hin zu einem Serienkiller-Fall ist alles dabei.

Auf dem PC noch besser

Neben überarbeiteter Tonwiedergabe und grafischen Verbesserungen erwartet PC-Spieler sogar eine 3D-Option, von der vor allem die kniffligen Verhöre nochmals an Atmosphäre gewinnen dürften. Über die in der PC-Version möglicherweise enthaltenen DLCs schweigt sich Rockstar bisher allerdings noch aus. Neben der Kampagne können Hobby-Detektive auf den Konsolen drei weitere DLC-Fälle lösen. Ein vierter soll noch folgen. Ob das für die PC-Variante verantwortliche Studio Rockstar Leeds angesichts der großen, frei befahrbaren Stadt außerdem die Performance in den Griff bekommt, bleibt ebenfalls abzuwarten. So oder so können Sie sich mit **L.A. Noire** auf einen spannenden Krimi-Thriller zum Selbstspielen freuen!



VIKTOR MEINT: „Für diesen Krimi-Thriller lohnt sich das Warten allemal! Ich hoffe nur, dass uns nicht dasselbe Debakel erwartet wie bei **GTA 4**, das erst nach unzähligen Patches ordentlich spielbar war."

TOPS & FLOPS

Diese News lassen uns jubeln oder wie Babys flennen.

World of Warcraft gratis



Nun geht auch Blizzard den Free2Play-Weg: Den Spielerschwund bei dessen MMORPGG **World of Warcraft** soll die **Starter Edition** stoppen. Mit dieser neuen Variante können Neueinsteiger gratis bis Level 20 spielen.

Die Hacker-Welle rollt



Nach dem großen Datenklau im April bei Sony erwischte es Ende Juni auch Ubisoft und Sega. Wer wird wohl der nächste Kandidat sein? Es nervt irgendwie, jeden Monat eine neue Kreditkarte beantragen zu müssen.

Limbo kommt für PC



Der erfolgreiche Indie-2D-Sidecroller **Limbo**, bei dem Sie einen Jungen auf der Suche nach seiner Schwester steuern, bekommt eine Umsetzung für PC und PS3. Das Spiel war bisher nur über Xbox-Live Arcade erhältlich.



Unbekanntes Projekt von Respawn Entertainment

Mit alles und ohne scharf!

??? Respawn setzt bei seinem noch nicht angekündigten Spiel auf ungewöhnliche Optik.



Das neue Studio der Infinity-Ward-Gründer Zampella und West hockt sicher gerade an seinem ersten Spiel. Hier ein Bild daraus. Infos dazu? Fehlanzeige.

1 **Flora und Fauna** Ach, wie süß, neben dem blühenden Wacholderstrauch an der Ecke des Sägewerks steht ein Unschaf!
2 **Horch!** Informanten spielten uns erste Sprachaufnahmen aus dem Spiel zu. Darunter: „Scheiße, wir haben uns verschwommen!"
3 **Entweder – oder!** Der Heisenbergschen Unschärferelation nach ist das entweder ein Gegner oder kein Vitamin-C-haltiges Gemüse.
4 **Very British** „Unschärfe" heißt in der Muttersprache der Entwickler „Blur" – der Soundtrack setzt also offensichtlich auf Brit-Pop.

Hedone

Neuzeitgladiatoren

MEHRSPIELER-SHOOTER Action made in Germany!

Erinnern Sie sich noch an **Parabellum**? Der Titel sollte 2009 als einer der ersten Shooter ein Free2Play-Modell etablieren. Nach der Beta war allerdings wegen Problemen mit dem Vertrieb Schluss. Es folgte der Neuanfang mit **Hedone**, einem futuristischen Mehrspieler-Shooter. Den Hintergrund liefert eine brutale Gladiatoren-TV-Show, der Grafikstil erinnert an **Brink** und das Gameplay erfüllt gängige Mehrspieler-Standards. Geplanter Start: Herbst 2011.



CHRIS MEINT: „Das sympathische Team hätte nach den Querelen um **Parabellum** etwas Erfolg verdient – aber ob **Hedone** gegen **Battlefield**, **Team Fortress 2** und Co tatsächlich was reißen kann? Ich bezweifle es."



Neben einem Wüstenszenario bekamen wir diese Bohrinsel-Karte zu sehen. Die grafischen Ähnlichkeiten zu **Brink** wurden hier besonders deutlich.


Die neuen Reittiere und Rüstungen der Erweiterung sehen klasse aus!



Der Herr der Ringe Online: Der Aufstieg Isengarts

Kampf um den Aufstieg

ONLINE-RPG Nachschub für Tolkien-Jünger.

Aufgemerkt: Haarfüßige Hobbits, langbärtige Zwerge, spitzohrige Elben und gewöhnliche Menschen, die sich im digitalen Mittelerde von **Der Herr der Ringe Online** tummeln, bekommen ab dem 27. September 2011 endlich ordentlich Contentnachschub. Die Erweiterung **Der Aufstieg Isengarts** beschert den Spielern mit Dunland, Pforte von Rohan und Isengart drei komplett neue Questgebiete und hebt die maximale Charakterstufe auf Level 75 an. Ebenfalls mit dabei ist eine frische Schlachtzugsinstanz für 24 Teilnehmer und auch dem bösen Zauberer Saruman statten Sie in seinem Turm Orthanc einen Besuch ab. Vorbesteller erhalten schon jetzt Zugriff auf exklusive Inhalte, etwa drei hübsche Zierwerk-Rüstungen, ein prächtiges Reitpferd sowie den Titel „Wächter des Isen." Die Inhalte klingen gut, leider versaubeutelt der aktuelle, schlecht synchronisierte deutsche Trailer die Vorfreude.



STEFAN MEINT: „Endlich darf ich Saruman meine Aufwartung machen, ich hoffe nur, der spricht im fertigen Spiel nicht ein solch übles Kauderwelsch wie im deutschen Trailer."

GEWINNSPIEL

Zum Kinostart von **Super 8**, dem neuen Actionstreifen von J.J. Abrams und Steven Spielberg, am 4.8.2011 verlosen Computec Media und Paramount Pictures zwei streng limitierte iPad 2-Geräte im **Super 8**-Design (siehe Abbildung). In **Super 8** drehen sechs Jugendliche einen Film und werden dabei Zeuge eines unheimlichen Zwischenfalls, der ihr Leben verändert. Ihre Kamera fängt eine Zugentgleisung ein, in deren Verlauf ein unheimliches Wesen aus einem Waggon ausbricht. Angeheizt von Abrams, der sich bei seinen Projekten gerne bedeckt hält, ist **Super 8** jetzt schon eines der am heißesten diskutierten Themen im Internet und wird in rasanten, aufregenden und effektgeladenen Bildern nicht nur bei Sci-Fi- und Action-Fans, sondern bei allen Filmfans in diesem Sommer für Gänsehaut und Furore sorgen!

Um an der Verlosung teilzunehmen, müssen Sie lediglich drei Suchbilder finden, die in dieser Ausgabe verteilt sind, und die jeweiligen Seitenzahlen als Lösung einschicken.

J.J. ABRAMS
STEVEN SPIELBERG
SUPER 8
ES BEGINNT
AB 4. AUGUST 2011

www.super8-derfilm.de

TEILNAHME AM GEWINNSPIEL

Teilnahmeberechtigt sind alle PC ACTION-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise können nicht bar ausgezahlt werden. Der Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.

Einsendeschluss: 14.08.2011 (Datum des Poststempels)

1. Per Post - Senden Sie eine Postkarte mit der Lösung an: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC ACTION, Stichwort: „Super 8", Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth.
2. Per E-Mail: Senden Sie unter dem Betreff „Super 8" eine E-Mail mit der richtigen Antwort an super8@computec.de.

From Dust

Die Götter müssen verzückt sein!

STRATEGIE Da die PC-Fassung trödelt, spielten wir schon mal die Konsolenversion an.



Wasser und Lava fließen realistisch durch die Levelgeometrie – sehr schick!



Per Tastendruck zoomen Sie nah an Ihre schön animierten Untertanen heran.

Ubisofts Götter-Simulation ist fertig! Die Xbox-360-Fassung erscheint gegen Ende Juli, PC- und PS3-Umsetzungen sollen später folgen. Also griffen wir beherzt zum Gamepad und wagten ein Probespiel mit der Konsolen-Version. Unser Eindruck nach den ersten Stunden: Das schöne Spielkonzept funktioniert gut! Man hat auf jeder Karte die Aufgabe, einige Untertanen zu dem Levelausgang zu führen. Dabei gilt es, die Umwelt geschickt zu beeinflussen: Sand lässt sich per Knopfdruck aufsammeln und an anderer Stelle wieder aufschichten – so buddelt man Gräben oder errichtet Wege, Brücken und Wälle. Wasser fließt realistisch an Abhängen hinab und bildet Flüsse und Seen, macht manche Gebiete so unpassierbar. Auch Vulkane gibt es, deren Lava beim Kontakt mit Wasser glaubhaft erstarrt und sich nutzen lässt, um ganze Flutwellen abzulenken und Flüsse umzuleiten. Das sieht klasse aus und ist atmosphärisch in Szene gesetzt! Technisch wirkt die Konsolenfassung zwar ordentlich, die PC-Variante dürfte dank höherer Auflösung aber deutlich schicker aussehen. Leider fällt schon nach den ersten Einsätzen auf, dass sich das Spielprinzip schnell abnutzt – hoffentlich hat Ubisoft spannende Ideen für die späteren Levels! Auch der Umfang könnte üppiger sein, die Kampagne umfasst nur 13 Missionen.



FELIX MEINT: „Toller Stil und eine coole Spielidee – mir gefällt **From Dust** schon jetzt ziemlich gut, allerdings hoffe ich, dass die späteren Einsätze mehr Tiefgang und Abwechslung bieten."


Ein Fenster mit Spielen drin. Wie modern!



EA Origin

Ursprung in der Schüssel?

SERVICE Irre: EA bläst zum Angriff auf Valve!

EA will etwas vom Valve-dominierten Spieledownloadgeschäft abhaben und schickt seinen Dienst Origin – derzeit noch Beta – ins Rennen. Da werden nicht nur Spiele feilgeboten, auch ist alles freilich voll social und Facebook-kompatibel.



JÜRGEN MEINT: „Konkurrenz belebt das Geschäft, ich will aber nicht mehr als ein Steam nutzen müssen."

Arma 2: Free

Besoldungsstufe gesenkt

ACTION Die Gratis-Version mit Abstrichen ist da!

Die Free2Play-Fassung der Militärsimulation von Bohemia Interactive kommt ohne hoch auflösende Texturen, Solokampagne und Kompatibilität zu Fan-Modifikationen daher. Dafür ist der Mehrspieler-Modus ohne Einschränkungen spielbar. Info: www.arma2.com/free



PETER MEINT: „Realistische Taktikgefechte für lau, ohne Mikrotransaktionen? Dafür verpflichte ich mich gerne!"


Auch mit verwaschenen Texturen sehen die Fahrzeuge in **Arma 2: Free** gut aus.

Crysis 2

Crytek präsentiert: Die 11 des Monats!

ACTION Crytek veröffentlicht einen Direct-X-11-Patch und Editor-Tools für Mod-Entwickler.



Mit aktivierter Tessellation gewinnen die Backsteine an Plastizität.





Parallax Occlusion Mapping (POM) verleiht den Bodentexturen Tiefe.

Groß war die Empörung der Fans, als **Crysis 2** im März trotz gegenteiliger Aussagen der Entwickler ohne Direct-X-11-Unterstützung erschien. Ende Juni schob Crytek nun endlich das sogenannte **Ultra Upgrade** nach, das mit High-End-Features wie Tessellation und Displacement Mapping die Optik des Ego-Shooters merklich verschönert. Wie genau sich die neuen Einstellungen im Grafikmenü auswirken, erkennen Sie an den Vergleichsbildern auf der linken Seite. Ein optionales Texturpaket erhöht darüber hinaus die Auflösung der Level-Tapeten. Die entsprechende Hardware vorausgesetzt, verblüfft **Crysis 2** auf der höchsten Detailstufe mit der prächtigsten Action, die es im Moment auf dem PC zu spielen gibt. Doch auch wer keine Direct-X-11-Grafikkarte sein Eigen nennt, profitiert von dem Patch. Crytek hat nämlich die Direct-X-9-Technologie hinter dem Spiel ebenfalls aufpoliert, unter anderem sehen Schatten und Reflexionen schicker aus als zuvor. Außerdem bedachte das Frankfurter Entwicklerstudio die treuen Fans mit zwei weiteren Bonbons: Das Software Development Kit (SDK) samt Sandbox-Editor erlaubt Hobby-Programmierern den Bau neuer Levels und Modifikationen. Außerdem haben Spieler nunmehr die Möglichkeit, Online-Partien auf sogenannten dedizierten Servern selbst zu hosten. Alle Downloads finden Sie auf www.mycrysis.com.



PETER MEINT: „Bessere Grafik, Mod-Unterstützung und dedizierte Server: Wer **Crysis 2** bisher links liegen ließ, muss jetzt zuschlagen."



Trotz der realistisch gestalteten Levels ist das Gegnerdesign gewohnt abgedreht.

Serious Sam 3: BFE

Spiel's noch mal, Sam!

ACTION So hohl wie eh und je: **Serious Sam 3** verspricht gewohnt überdrehten Ballerspaß.

Croteam hält am Konzept der Reihe fest: Der hundsdämliche Held Sam fetzt mit großkalibrigen Knarren durch nicht enden wollende Monsterhorden. Auch neue Waffen, etwa ein Vorschlaghammer, kommen zum Einsatz, zudem sind kurze Fahrzeugsequenzen geplant. Ein Koop-Modus für 16 Spieler verspricht herrliches Chaos, die Serious Engine 3 sorgt dabei für zerstörbare Umgebungen.



FELIX MEINT: „Altmodisches Dauerfeuer ohne Tiefgang – hoffentlich sorgt Croteam diesmal für mehr Abwechslung."

Dungeons & Dragons: Neverwinter

Drachbeschädigung

ROLLENSPIEL Es wird ein echtes **D&D** – aber doch auch ganz anders. Wir sind gespannt.

Das kooperative Online-Rollenspiel **Dungeons & Dragons: Neverwinter** soll sich laut Entwickler deutlich von klassischen **Dungeons & Dragons**-Rollenspielen, wie beispielsweise **Baldur's Gate**, unterscheiden. So wird es etwa nicht möglich sein, Kämpfe zu pausieren. Dennoch sollen die Auseinandersetzungen taktisch anspruchsvoll ausfallen. Befürchtungen, **Neverwinter** könnte ein reines „Totklick"-MMORPG werden, teilen wir also nicht.



MARC MEINT: „Besonders die Möglichkeit, Mods einzubauen, wird sich positiv auf die Abwechslung auswirken."



Wie in einem **Dungeons & Dragons**-Spiel üblich, treffen Sie auch auf Drachen.


Der comicartige Grafikstil des Vorgängerspiels wird unverändert übernommen.

Torchlight 2

Nicht lange fackeln!

ROLLENSPIEL Mehr als nur ein **Diablo**-Klon.

Schlecht: **Torchlight 2** erscheint nicht mehr wie geplant diesen Sommer. Gut: Das Action-Rollenspiel sieht super aus. Neben einer deutlich größeren Spielwelt bietet **Torchlight 2** auch mehr Quests und Items als sein Vorgänger und vier neue Klassen. Obendrein gibt's einen Koop-Modus über Internet und LAN sowie anspruchsvolle Modding-Tools – alles zum günstigen Preis!



FELIX MEINT: „**Torchlight 2** wird richtig gut, da bin ich mir sicher. Ich hoffe aber, dass Runics neues Werk neben **Diablo 3** nicht untergeht."

Payday – The Heist

Ba-ba-ba-Banküberfall

ACTION Öde Optik, cooles Spielkonzept!

Vier Spieler räumen kooperativ Banken aus, brechen in Panikräume ein oder drehen andere krumme Dinger – so das Konzept von **Payday**. Das Teil wirkt frisch und kreativ, ist nur als Download zu haben und punktet mit einem an Assault erinnernden Spielmodus sowie mit von Partie zu Partie geänderten Gegebenheiten.



JÜRGEN MEINT: „**Payday** macht vieles richtig, sieht dabei aber eher doof aus."


Ein Banküberfall ist ziemlich komplex und gefährlich – aber auch lukrativ!

Xcom

Bekanntes Flugobjekt gesichtet!

ACTION In einem Jahr kann viel passieren – zum Beispiel kann ein **Xcom** zu einem **Xcom** werden!


Sie und Ihre Kollegen setzen auch außerirdische Technik ein, um die Welt zu retten.

Auf der E3 im letzten Jahr präsentierte man uns **Xcom** als einen Ego-Shooter mit Wirtschaftskomponente. Das war für Fans der Vorlage natürlich viel zu wenig. Jetzt, ein Jahr, viel Zeit am Reißbrett und jede Menge Arbeit später, zeigte man uns tatsächlich ein mitreißendes Ego-**Xcom**. Zwar wurde bei der Vorführung auch 2011 wieder viel Blei verteilt, jedoch kann jetzt das Geschehen jederzeit unterbrochen und mit taktischen Manövern gewürzt werden. Einen wichtigen Teil im Spiel nimmt die Bergung und Erforschung von allem, was nicht irdischen Ursprungs ist, ein – wie in der Vorlage eben auch.



JÜRGEN MEINT: „Alles **Xcom**-Relevante scheint nun vorhanden zu sein – fragt sich nur, wie es um die Gegnervielfalt steht."

Gotham City Imposters

Cape der guten Hoffnung

ACTION In Gotham City ist Karneval!

Erinnern Sie sich an die Superhelden-Nachahmer am Anfang von **The Dark Knight**? Diese standen Pate für die Charaktere von **Gotham City Imposters**, das in puncto Gameplay an **Team Fortress 2** erinnert. Sie bekriegen sich in 3-gegen-3-Gefechten und treten dabei in bekannten Spielmodi wie Capture the Flag oder Team Deathmatch gegeneinander an.



PATRICK MEINT: „Das Spiel bietet abgedrehte Charaktere und ein paar nette Ideen – mehr jedoch auch nicht. Mal abwarten, was noch kommt."



Verkleidet als Batman, Joker und Co. stürzen Sie sich in die Mehrspieler-Gefechte.



Seit Juli finden Sie im Steam-Katalog die ersten kostenlos spielbaren Titel, sogenannte Free-to-Play-Spiele.

Free2Play-Spiele auf Steam

Radau für lau

Genre: Diverse | Entwickler: Diverse | Hersteller: Steam | Termin: Erhältlich

Text: Marc Brehme

Alles gratis oder was? Nun springt auch Valve auf den Free2Play-Zug auf.

Der Trend zu kostenlosen Spielen ist unübersehbar. Am 14. Juni 2011 nahm Valve (**Half-Life 2**) die ersten kostenlosen Spiele (Free-2Play oder auch F2P) in seinen digitalen Vertrieb Steam auf. Seitdem können Spieler die fünf Titel **Spiral Knights**, **Forsaken Worlds**, **Champions Online: Free for All**, **Global Agenda: Free Agent** und **Alliance of Valiant Arms (AVA)** direkt über Steam spielen.

Ganz schön vorteilhaft

Der Vorteil für Sie als Spieler liegt klar auf der Hand. Sie haben mit Ihrem Steam-Account Zugriff auf das Spiel, müssen sich nicht noch einmal separat anmelden und sehen auch, wer von Ihren Freunden in welchem Spiel vielleicht auch gerade rumwurschtelt. Einige der Spiele kommen zudem mit Errungenschaften. In **Champions Online: Free for All** jagen Sie satte 712 dieser sogenannten Achievements und bei **Spiral Knights** immerhin noch 57. Das eigentliche Spiel ist zwar gratis, allerdings können Sie trotzdem etwas Kohle loswerden – nämlich für bestimmte Premium-Inhalte. Diese können Sie in Valves Free2Play-Titeln komfortabel kaufen. Die Spiele nutzen nämlich das steameigene Bezahlsystem für Mikrotransaktionen (Kleinbeträge), wie es beispielsweise auch in Valves **Team Fortress 2** zum Einsatz kommt. Der gelungene Mehrspieler-Kracher erlebt übrigens gerade eine Renaissance, seit er von Valve ebenfalls auf das Free2Play-Modell umgestellt wurde. Auf der übernächsten Seite beleuchten wir ausführlich, was es mit dem Ding auf sich hat und warum es heute – satte vier Jahre nach Release – immer noch auf dem Thron des Mehrspielerolymps hockt.

Es wird ein Wunschkind!

Wie Valve in einem Interview bestätigt hat, arbeitet der Entwickler auch an einem eigenen neuen Free2Play-Titel. Wir vermuten stark, dass es sich hierbei um **DotA 2** handelt, das Valve möglicherweise auf der Gamescom präsentieren wird. Klar, ein Strategietitel ist so typisch für Valve wie eine Klosterschülerin in Tibet, die sich Sexfilmchen auf Youporn reinzieht. Aber es wäre das optimale Genre, um das Gratisspiele-Modell im hauseigenen Steam zu pushen und damit letztendlich über Premium-Inhalte wie Ausrüstungsgegenstände oder kürzere Wartezeiten Kohle zu machen. Valve wird die Rubrik also künftig weiter ausbauen. Als nächste Kandidaten sind Gerüchten zufolge **All Points Bulletin Reloaded** und **Black Prophecy** im Gespräch.

Leckere Steam-Zugabe

Um das Spielen der Titel über Steam attraktiv zu machen, spendiert Valve witzige Gimmicks.

Den Anfang der Valve'schen Free2Play-Geschenke macht **Spiral Knights**. In den Steam-Variante bekommen Sie einen **Team Fortress 2**-Hut geschenkt, der auf dem Spiel **Spiral Knights** basiert. Sie erhalten den „Spiral Sallet"-Hut, wenn Sie eine bestimmte Errungenschaft in **Spiral Knights** freischalten. Dazu müssen Sie das erste Clockwork-Terminal von einem der Tore in der Haven Arcade erreichen und dafür die Errungenschaft „Mission Accomplished" erhalten. Spieler, die das bereits geschafft haben, erhalten den Hut natürlich automatisch ebenfalls. Auch für andere Titel sollen kostenlose Boni folgen. Dazu wird Steam in regelmäßigen Abständen eine „Free2Play-Spiel des Tages"-Promo-Aktion veranstalten, bei der Spieler, die den jeweils beworbenen Titel ausprobieren, mit exklusiven Spielgegenständen belohnt werden. Coole Idee!

Alliance of Valiant Arms

Taktisch fordernder Battlefield-Klon

Im Militär-Shooter **Alliance of Valiant Arms (AVA)** im **Battlefield 2**-Stil übernehmen Sie entweder die Rolle eines Kämpfers der „Republic of the Commonwealth of Independent States", einer Splittergruppe der früheren Sowjetunion unter einem konservativen Nationalisten, oder steigen in die Kampfstiefel einer Vereinigung von eurpoäischen und US-amerikanischen Truppen. Die drei unterschiedlichen Klassen Point Man (Aufklärer und Frontkämpfer), Rifle Man (Kämpfer für die mittlere Distanz) und Sniper (Scharfschütze) verlangen entsprechendes taktisches Vorgehen im Team. Wenn Sie über den Jordan gehen, können Sie Ihre Klasse vor dem Wiedereinstieg wechseln. So werden die Gefechte von schnellen strategischen Entscheidungen gewürzt. Cool: Waffen lassen sich mit Upgrades versehen oder komplett umbauen. Besonders herausfordernd sind die Koop-Missionen für Teams mit vier oder fünf Spielern. Für uns ist **AVA** aktuell der vielversprechendste Free-2-play-Titel im Steam-Katalog.



Unter der Haube von **Alliance of Valiant Arms** werkelt die Unreal Engine 3. Entsprechend schick sieht die Grafik des Spiels aus.

Global Agenda: Free Agent

Schnelles Action-MMORPG mit Unreal Engine 3

Wenn aufgrund ausdauernder Konflikte die Zukunft der Welt auf dem Spiel steht, greifen Sie ein. **Global Agenda: Free Agent** spielt in naher Zukunft in einer Welt voller fortschrittlicher Technologie. Im 22. Jahrhundert werden Kriege nicht von großen Armeen, sondern durch gut ausgebildete und mit dem neuesten Equipment ausgestattete Agenten geführt. Nach den großen Kriegen und Katastrophen ist die politische Landschaft völlig verändert. Als Mitglied einer der um die Macht kämpfenden Parteien flitzen Sie über die Karten und versuchen, im offenen Kampf oder mit Geheimoperationen strategische Schlüsselpositionen zu besetzen. Die Spieler kontrollieren die Umwelt von **Global Agenda**, entscheiden selbst, wer Freund und Feind ist und mit wem sie Allianzen eingehen, statten ihren Kämpfer mit nützlichen Upgrades aus und organisieren blitzschnelle Angriffe auf ihre Feinde. **Global Agenda: Free Agent** bietet actionreiche Kämpfe und eine ausgeklügelte Charakterentwicklung.



Das Waffenarsenal in **Global Agenda** ist groß: Nutzen Sie Sprengkörper, absetzbare Selbstschussanlagen, fernbedienbare Roboter und vieles mehr.

Forsaken World

In dem MMO-Rollenspiel **Forsaken World** kämpfen Sie gegen die dunklen Mächte, die die Welt von Eyrda bedrohen. Sie wählen eine von fünf außergewöhnlichen Rassen und dackeln entweder als Steinmensch, Elf, Zwerg, Mensch oder Kindred durch die Pampa. Jede Rasse hat eine eigene Handlung und Geschichte. Das Spiel bietet acht Klassen (Krieger, Patriot, Magier, Priester, Assassine, Schütze, Vampir oder Barde) mit einer jeweils eigenen, anpassbaren Spielweise sowie ein ausgefeiltes Gilden-System. Der Schwierigkeitsgrad in **Forsaken World** wird dynamisch generiert. Das heißt, dass Sie nur so fest auf die Fresse kriegen, wie Sie es vertragen. Das Spiel passt den Level der Monster Ihren Fähigkeiten entsprechend an.



Das Action-MMO **Forsaken Worlds** entführt Sie in eine düstere und fantastische Welt.

Spiral Knights



In **Spiral Knights** dürfen Sie mit bis zu drei Freunden in den Kampf ziehen.

Mit **Spiral Knights** erwartet Sie ein facettenreiches Abenteuerspiel, das insbesondere für Koop-Fans interessant ist. Zusammen mit bis zu drei Freunden kämpfen Sie sich durch riesige Dungeons, die in **Spiral Knights** „Clockworks" heißen. Das Spielprinzip orientiert sich dabei an den bekannten Hack&Slay-Titeln wie **Diablo**: Sie attackieren Feinde per Mausklick und nachdem Sie sich durch eine Horde Gegner „geklickt" haben, heben Sie deren Beute auf. Das motiviert und sorgt dank der sehr großen Item-Vielfalt auch langfristig für Begeisterung. Die verschiedenen Waffen und Gegenstände ermöglichen außerdem eine umfassende Individualisierung Ihres Charakters.

Champions Online

Das Superhelden-MMORPG **Champions Online: Free for All** von Cryptic ist der Paradiesvogel unter den Gratisspielen auf Steam. Hier stürzen Sie sich mit Ihrem eigenen Superhelden in den Kampf Gut gegen Böse. Um Ihren Charakter unverwechselbar zu machen, können Sie aus tausenden Klamotten, Körpertypen und Farben auswählen. Basis des Spiels in Bezug auf Charaktere, Orte, Hintergrundgeschichte und Regeln ist das HERO-Systems-Regelwerk. Die Spielwelt ist riesig und erstreckt sich sogar bis in alternative Dimensionen, sodass Sie nicht nur gegen Superschurken, sondern sogar gegen Aliens antreten. Da jeder Gegner eigene Fähigkeiten und Spezialattacken besitzt, bieten Kämpfe auch eine taktische Komponente.



Comic-Grafik, Comic-Held, Comic-Welt. In **Champions Online** geht es bunt zur Sache.



18 Fäuste für ein Halleluja – diese neun wackeren Gesellen sorgen in **Team Fortress 2** für großartige Mehrspielerunterhaltung.

Team Fortress 2

Kost' nix, taugt viel!

Genre: Ego-Shooter | Entwickler: Valve Software | Hersteller: Steam/Electronic Arts

Text: Christoph Schuster, Patrick Schmid, Sven Lüdeke, Jürgen Krauß

Im Schatten des großen **CS** hegte Valve das Pflänzchen **TF 2** – und jetzt ist Erntezeit!



Warum zur Hölle grabt ihr ein vier Jahre altes Spiel wieder aus???

Team Fortress 2 wurde von Valve mittels kostenloser Erweiterungen derart intensiv ausgebaut und umgekrempelt wie kein anderes Projekt. Satte 222 Updates seit Veröffentlichung (Stand: 1. Juli 2011) haben das Spielerlebnis stark verändert, weshalb sich ein erneuter Blick auf den derzeit meistgespielten PC-Onlineshooter absolut lohnt. Außerdem stellte Valve das Spiel mit dem „Über-Update" offiziell auf Free2Play um, was massig neue Spieler anlockte. Denen wollen wir helfen, in einen der besten Mehrspieler-Shooter auf dem Markt einzutauchen.

Free2Play? Was zur Hölle?

Das haben wir uns auch gefragt und die Antwort für Sie herausgefunden. Alles zu diesem Thema finden Sie auf der Seite rechts. Falls Sie hingegen als Frischling oder Wiedereinsteiger dem runderneuerten Treiben beiwohnen wollen, haben wir auf den nächsten beiden Seiten wertvolle Tipps für Sie parat. Und hier machen wir Sie auf Eigenarten und Änderungen innerhalb des Spiels aufmerksam.

Na da bin ich ja mal gespannt ...

Mit Recht! Beispielsweise verfügt **Team Fortress 2** mittlerweile über ein Crafting-System, mit dem Sie Items kombinieren können, um neue Waffen oder Ausrüstungsgegenstände zu erhalten. Das ganze System benötigt aber eine enorme Menge an Zutaten und fällt entsprechend zeitaufwendig aus. Doch keine Angst, echte Vorteile lassen sich dadurch (genau wie durch gekaufte Items) selten erlangen, die Schmiedearbeit dient vielmehr als Bonus für sehr engagierte Spieler.

Items? Wo krieg ich die denn her? In einem Online-Shooter gibt's ja keine Quests!

Früher bekamen Sie Items für das Verdienen von Erfolgen (sogenannten Achievements), doch das hat sich geändert. Mittlerweile erhalten Sie für eine gewisse Spielzeit automatisch einen Gegenstand als Belohnung. Der genaue Zeitpunkt ist zufällig, allerdings lässt sich Pi mal Daumen sagen: Pro Stunde Spielzeit gibt's ein Beutestück. Pro Woche können Sie aber maximal elf Items einfahren, Dauerzocken von MMORPG-Ausmaßen lohnt sich also nicht.

Es dauert ja ewig, bis ich genug Material für meine Wunschwaffe hab!

Absolut. Deshalb ist das Crafting auch etwas, worum sich Anfänger überhaupt keinen Kopf zu machen brauchen. Das lohnt sich erst für Langzeit-Fortresser. Allerdings lassen sich Gegenstände im Spiel mit anderen Nutzern tauschen, so kommen Sie mit etwas Glück eher zur Wunschwumme.

Ich habe bei meinen ersten Gehversuchen im Spiel konfuses Zeug gefunden – Hüte, Kisten und dergleichen. Ich bin verwirrt ...

Ganz ruhig! Die Kisten sind ein besonderes Item, welches einen Gegenstand enthält. Allerdings lässt sie sich nur mit einem Schlüssel öffnen, den es einzig und allein für 2 Euro im Shop zu kaufen gibt. Ansonsten gibt es manche Items als Dankeschön für das Kaufen oder Spielen anderer Steam-Titel, etwa **Pokernight at the Inventory**.

Aha, danke für die Tipps. Gibt es noch etwas, was ich als Neuling wissen muss?

Wie wäre es mit: Sie können in **TF 2** nicht sprinten, die Laufgeschwindigkeit hängt von Ihrer Klasse ab und lässt sich durch bestimmte Items erhöhen. Außerdem verläuft die Startpunktwahl (wo nötig) automatisch.

Hm, geht das nicht etwas genauer?

Natürlich, aber diesen Job hat uns Valve bereits abgenommen. Per Update wurden Tutorials für vier der neun Klassen ins Spiel integriert. Dort bekommen Sie per Video und interaktiver Übung die Grundlagen dieser Figuren beigebracht. Für weitere Tipps und Tricks ziehen Sie unseren Guide zu Rate und dann räumen Sie binnen einer halben Stunde auf den Servern auf!

Super, dann spiel ich das jetzt bis nächsten Monat durch und erwarte dann neue Tipps.

Ha, immer langsam mit den jungen Pferden. Mittlerweile verfügt **TF 2** über 49 offizielle Karten, sowie Unmengen an Fan-Nachschub. Außerdem gilt es mittlerweile 378 Erfolge zu verdienen – da sind Sie eine Weile beschäftigt! Falls wir aber in Zukunft alten Mehrspielerkandidaten häufiger einen Besuch abstatten sollen, lassen Sie es uns wissen unter leserbriefe@pcaction.de.

Das Über-Update – Team Fortress 2 ist jetzt Free2Play!

Einer der besten Mehrspieler-Shooter ist jetzt kostenlos spielbar. Wir verraten, was das für Sie bedeutet.

Am 24. Juni 2011 verkündete Valve völlig überraschend, dass **Team Fortress 2** ab sofort „Free2Play" sein wird. Von nun an kann also jeder, der den grandiosen Mehrspieler-Shooter noch nicht besitzt, diesen komplett herunterladen und zocken – und das völlig kostenfrei! Jetzt fragen Sie sich vielleicht „Wo ist der Haken?!". Nun, es gibt einen, aber wirklich nur einen kleinen: Um diejenigen Spieler, die sich **TF2** gekauft haben, nicht zu verärgern, müssen Zocker mit einem kostenlosen Account einige kleinere Einbußen in Kauf nehmen (siehe rechts). Diese sorgen jedoch für keinerlei spielerische Einschränkungen, alle Klassen, Karten und Modi können in vollem Umfang genutzt werden. Und es gibt noch eine gute Nachricht: Das Aufwerten Ihres F2P-Kontos zu einem Premium-Account ist denkbar einfach! Sie haben entweder irgendwann mal TF2 regulär gekauft oder müssen lediglich einen einzigen Kauf im Ingame-Shop tätigen. Egal zu welchem Preis! Die billigsten Gegenstände dort kosten weniger als einen Euro. Wie der Laden genau funktioniert und was Sie sonst noch wissen müssen, lesen Sie im Kasten unten auf dieser Seite. Die Unterschiede zwischen Kostenlos- und Premium-Account im Überblick:

- **Rucksack**
  Spieler mit einem kostenlosen Account erhalten 50 Itemslots, während Premium-Account-Spieler 300 Slots besitzen, die auf bis zu 1.000 erweiterbar sind.
- **Gegenstände**
  Bei F2P-Spielern beschränken sich die Gegenstände auf Standard-Items, während Premium-Spieler auch Gegenstände finden können, die das Aussehen verändern, sowie seltene Items.
- **Crafting**
  Falls Sie einen kostenlosen Account besitzen, dann haben Sie nur begrenzten Zugriff auf die zum Crafting nötigen Blaupausen.
- **Tausch**
  F2P-Spieler können Gegenstände nur empfangen, aber nicht aktiv tauschen.
- **Geschenke**
  Als Gratisspieler können Sie nur Geschenke empfangen, aber nicht selbst welche verschicken.


Bei **Team Fortress 2** geht es nicht gerade zimperlich zu. Hier beschießen wir einen gegnerischen Heavy mit unserer Shotgun.


Spätestens wenn ein Medic mit gezückter Säge auf Sie zustürmt, sollten Sie sicherheitshalber doch mal das Feuer eröffnen.

Lang lebe der Kommerz – Der „Mann Co."-Ingame-Shop

Im riesigen TF2-Store gibt es allerhand Bleispritzen, Accessoires und sonstige Gegenstände zu kaufen.

Das Wichtigste vorweg: Falls Sie nicht möchten, müssen Sie keinen einzigen Cent im **TF2**-Shop ausgeben. Chef-Designer Robin Walker hat in einem Interview bestätigt, dass Spieler beinahe alle Gegenstände, die es im Shop zu kaufen gibt, auch als zufällige Belohnung im Spiel erhalten oder selbst herstellen können. Und anhand unserer persönlichen Erfahrungen können wir diese Aussagen bestätigen, denn in unserer Spielzeit haben wir bereits Items im Gesamtwert von über zehn Euro zufällig im Spiel erhalten. Wenn Sie aber doch gewillt sind, ein paar Ihrer hart verdienten Euros zu investieren, dann bietet Ihnen der „Mann Co."-Store allerlei Möglichkeiten, schneller an tolle Items zu kommen. Die Preise unterscheiden sich dabei oft gewaltig und schwanken zwischen läppischen 39 Cent, die Sie für einen Hut oder eine ältere Waffe hinlegen müssen, bis hin zu 60 Euro, die der Store für ein riesiges Item-Paket verlangt. Auch wenn das zunächst nach einer Menge Geld klingt, rechnet man die Preise der einzelnen Gegenstände im Paket hoch, würde man bei deutlich über 100 Euro landen. Alle erhältlichen Items sind übersichtlich sortiert. Sie wählen lediglich eine Kategorie wie Waffen oder Hüte aus und erhalten entweder eine Gesamtübersicht oder können sich per Menüpunkt nur die Gegenstände für einzelne Klassen anzeigen lassen. Insgesamt bot der Laden zum Redaktionsschluss 127 Hüte sowie 89 Waffen an, dazu kommen diverse Item-Pakete und einige zusätzliche, verbrauchbare Gegenstände mit denen Sie beispielsweise Waffen umbenennen oder anders einfärben können. Bezahlen können Sie bei Steam mittlerweile auch ohne Kreditkarte. Alle gängigen Bezahlservices wie „Sofortüberweisung", „PayPal", „Click&Buy" sowie viele weitere Anbieter werden unterstützt. Außerdem haben Sie die Möglichkeit, das Geld in Ihrem „Steam Wallet" zu hinterlegen, und können damit auch im allgemeinen Steam-Shop einkaufen.



Die Startseite des „Mann Co."-Shops. Hartgesottene **Team Fortress 2**-Spieler dürfen hier Items für bare Münze erwerben. Zwingend notwendig ist das nicht.



Die einzelnen Shop-Kategorien sind übersichtlich sortiert. Die Preise für Gegenstände oder Item-Sets schwanken zwischen 39 Cent und 60 Euro.

Guide für Jung und Alt: Tipps und Tricks zu allen Klassen

In kaum einem anderen Titel unterscheiden sich die einzelnen Klassen und ihre Rollen im Spiel derart stark – wir helfen Anfängern durchs Dickicht und verraten Fortgeschrittenen nützliche Kniffe.



Der Heavy eignet sich perfekt für Frischlinge. Wichtig: Halten Sie Ihre Minigun mittels alternativer Feuertaste am Drehen, um Anlaufzeit zu sparen. Veteranen schätzen die schwer zu schlagende Kombination Heavy plus Medic.

Als Granatenspezialist eignet sich der Demoman eher für Fortgeschrittene. Neu-Demos sollten sich auf die Haftminen konzentrieren, die sie an Kontrollpunkten platzieren und detonieren lassen. Fortgeschrittenen Spielern legen wir den Sticky-Jump ans Herz: Sprengen Sie sich mittles zweier Haftminen selbst in die Luft und an schwer erreichbare Positionen.



Als Engineer sollten Sie die Karten halbwegs kennen, um Materialnachschub zeitig zu liefern. Wichtig: Verlagern Sie die Position Ihrer Geschütze oft. Profis schwören übrigens auf das Item Sentry-Flüsterer, um Geschütze selbst zu steuern.

Als Scout rasen Sie so schnell wie möglich an die Front, um Punkte einzunehmen oder Wagen zu schieben – denn das macht der Scout doppelt so schnell wie andere Klassen. Erfahrene Spieler probieren für noch mehr Bewegungsoptionen die „Force-A-Nature"-Wumme aus, deren Feuerstoß sie in die Luft katapultiert.

Aufgrund der Nahkampflastigkeit nur für Fortgeschrittene geeignet, die mit der alternativen Schussfunktion nicht nur Gegner wegstoßen, sondern auch Geschosse abwehren. Mit etwas Übung sprengen Sie so Gegner mit deren eigenen Geschossen. Killerbonus: Das Item „Rückenschmorer" sorgt bei Angriffen von hinten immer für kritischen Schaden.

Der Soldat ist für Anfänger bestens geeignet, denn seine Bazooka verursacht hohen Streuschaden. Neulinge sollten den Rocket-Jump üben: Schießen Sie kurz nach dem Sprung auf den Boden, um weiter in die Luft gestoßen zu werden. Zielsichere Spieler greifen auf die Bazooka „Direkt-Schlag" zurück, deren Raketen bei Direkttreffern mehr Schaden anrichten.



Der Sniper richtet sich an geübte Schützen. Wichtig zu wissen: Schüsse lassen sich aufladen, bleiben Sie dazu in Deckung und kommen Sie nur zum Schuss aus Ihrem Versteck heraus. Netter Bonus: Das Item „Razorback" schützt Sie einmalig pro Leben vor einer Spy-Attacke.

Tarnung, Sabotage – der Spy eignet sich eher für Profis. Für Anfänger wichtig: Um nicht enttarnt zu werden, verhalten Sie sich in Verkleidung unauffällig. Profis setzen auf den Gegenstand „Cloak and Dagger", der auch im Tarnmodus die Tarnenergie auffüllt, wenn Sie stehen bleiben.

Eine gute Wahl für Frischfleisch! Die sollten unter „Erweiterte Optionen" im Hauptmenü alle Medic-Optionen aktivieren und beim Heilen darauf achten, in Deckung zu bleiben. Nächster Punkt: Laden Sie den Übercharge durch das „Heilen" unverwundeter Mitspieler auf, um ihn in brenzliger Lage parat zu haben.

Von Goldräubern, Bombern und Rittersleut – die Spielmodi

Nach anfangs nur drei Spielmodi wuchs die Auswahl mittlerweile gewaltig an – wir stellen die Modi vor:

• **Arena:**
Dieser extrem schnelle Modus basiert auf dem Team-Deathmatch-Prinzip. Nach einer Minute erscheint dabei ein Kontrollpunkt. Das Team, das diesen einnimmt oder alle Gegner ausknipst, gewinnt. Die Runden gehen fix, Neueinstiege gibt es nicht und je nach Server sind die Duelle sehr taktisch oder schlicht chaotisch. Etwas hektisch für Einsteiger.

• **Flagge erobern:**
Statt einer Fahne geht es hier um Geheimdokumente, das Prinzip bleibt aber das gleiche. Zwei Teams versuchen, die gegnerischen Informationen zu mopsen und in die eigene Basis zu bringen, ohne dass die Feindtruppe das eigene Quartier leer räumt. Klassiker!

• **Kontrollpunkt:**
Wie in jeder Spielvariante treten zwei Teams gegeneinander an. Es gilt, fünf auf der Karte verteilte Punkte einzunehmen und zu halten.

• **Angriff/Verteidigung:**
Ähnliches Prinzip wie beim normalen Kontrollpunktmatch, nur dass das Angreiferteam erst zwei Punkte A und B und dann einen Finalpunkt C einnehmen muss, während der Gegner versucht, genau das zu verhindern. Einer der beliebtesten Modi in **TF 2**, aufgrund der klaren Fronten und Rollenverteilung gut für Einsteiger und Feierabendzocker geeignet.

• **King of the Hill:**
Zwei Teams prügeln sich um einen zentralen Punkt und versuchen jeweils, diesen drei Minuten lang zu halten. Sobald das andere Team den Standort einnimmt, bleibt die Uhr stehen, bis der Zielort zurückerobert wurde.

• **Frachtbeförderung:**
Team Blau schiebt einen mit Sprengstoff beladenen Wagen in die Basis von Team Rot, welches die Angreifer natürlich aufhalten muss.

• **Frachtrennen:**
Erneut gilt es, explosive Karren zu schieben – allerdings rackert sich hier Team Blau an einem ab und Rot auch. Es muss also sowohl verteidigt als auch attackiert werden. Nur für fortgeschrittene Spieler oder eingespielte Teams zu empfehlen.

• **Territoriumskontrolle:**
Zwei Teams streiten sich um sechs Punkte der Karte, die für ganze Zonen stehen, so lange, bis ein Team die ganze Karte beherrscht. Prinzipiell dem Kontrollpunkt-Modus sehr ähnlich, wird zudem kaum mehr gespielt.

• **Mittelalter-Modus:**
Funktioniert genauso wie Angriff/Verteidigung – allerdings und ausschließlich auf der Burgkarte Degroot Keep und mit speziellem, mittelalterlichem Waffenarsenal, also ohne Schusswaffen.

• **Highlander-Modus:**
Diese Option lässt sich auf jeden Spielmodus anwenden und begrenzt die Spielerzahl auf neun pro Team, wobei jede Klasse in einer Mannschaft nur ein Mal vorkommen darf.

• **Community-Modifikationen:**
Die fleißige **TF2**-Gemeinde baute nicht nur zahlreiche Karten, sondern auch einige teils sehr coole Mods. Die populärste heißt **Zombie Fortress** und ähnelt **Left 4 Dead**: Ein Team aus Zombies versucht, jeden aus der Mannschaft der Überlebenden zu infizieren.

Für den Mittelaltermodus gibt es spezielle Gegenstände, etwa Schwerter und Äxte. Eine witzige Abwechslung zum **TF2**-Alltag, aber sehr konfus und hektisch.

Team Fortress 2 hat sich verändert – unsere Meinung auch?

Was hat sich getan im Hause Valve? Wir Vergleichen Ursprungstest und Ist-Zustand von TF2.

JÜRGEN KRAUSS

Dieser bemerkenswerte Titel ist nicht nur quietschbunt, sondern auch schräg – und darauf steh ich total. Was mich weniger antörnt: das dünne Kartenpaket und dass die von der Klassenvielfalt suggerierte Spieltiefe gerade auf öffentlichen Servern kaum spürbar ist. Immerhin finden sich so auch Einsteiger schnell zurecht. Das farbenfrohe Spektakel wird mich mit Sicherheit noch monatelang an den Bildschirm fesseln – vor allem, weil die Fangemeinde derzeit schon fleißig Kartennachschub produziert.

PREIS/LEISTUNG	76%
GRAFIK	92%
SOUND	88%
STEUERUNG	87%
EINZELSPIELER	–
SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Wenig taktische Tiefe	- 5%
Geschütze einen Tick zu stark	- 3%
Kaum Hilfen für Einsteiger	- 2%
Server-Browser hakt manchmal	- 2%

SEHR GUT
Bunt, schrill, witzig – endlich eine potente Gegenbewegung zum Realismus-Wahn.

= **88%** **MEHRSPIELER**

• **Dünnes Kartenpaket: Team Fortress 2** startete mit drei Spielmodi auf sechs Karten – kein Wunder, dass der Krauß da jammerte. Mittlerweile bieten **Battlefield**, **CoD** und Co. zwar kaum mehr, aber **TF2** stockte auf: 8 Modi, 49 Karten!

• **Chaos auf öffentlichen Servern:** Generell fördern das Punktesystem und Klassenbalancing zwar das Teamspiel, doch das Gelingen hängt letztendlich stark vom Spielmodus und Server ab. Wer Chaos sucht, wird es noch finden.

• **Das Spektakel wird mich monatelang an den Bildschirm fesseln:** Das kann er laut sagen! Die Steam-Konten der Redakteure sprechen eine deutliche Sprache, praktisch jeder verbrachte Dutzende Stunden mit **TF2**.

• **Die Fangemeinde produziert fleißig Kartennachschub:** Oh ja! Die genaue Zahl an Karten lässt sich nicht ermitteln, geht aber in die Tausende. Obendrein gibt es eigene Spielmodi etwa Zombie Fortress, Saxton Hale und Dodgeball.

• **Sound 88%:** Dem Klang schadet das Alter meist weniger als der Grafik. Erwartungsgemäß sind die teils witzigen Sprüche und Waffengeräusche noch heute astrein.

• **Eine potente Gegenbewegung zum Realismus-Wahn:** Da war der Wunsch Vater des Gedankens. So brillant und erfolgreich **Team Fortress 2** auch läuft, mit **Modern Warfare**, **Battlefield**, **Homefront** und Co. hält der Realismuswahn an.

• **Jürgen Krauß:** Damals noch jung, dynamisch, motiviert, sympathisch und freier Mitarbeiter. Von all diesen Adjektiven hat eigentlich keines dem Zahn der Zeit widerstanden. Aber ihm gelang als festem Redakteur der Aufstieg zum Leserbriefonkel.

• **Immerhin finden sich auch Einsteiger schnell zurecht:** Naja, das können wir so nicht mehr stehen lassen. Die Vielzahl an Modi, Karten und Erweiterungen erschlägt Neulinge regelrecht. Zum Glück steuerte Valve mit Tutorials gegen ...

• **Preis/Leistung – 76%:** Damals der größte Kritikpunkt, heute riesiger Pro-Faktor. Umfang und Leistung sind mittlerweile eine Wucht, der Preis sank soeben auf 0 Euro – BÄM!

• **Grafik – 92%:** Ganz so hoch läge die Wertung heute nicht mehr, aber der Comic-Stil hat sich ausgesprochen gut gehalten und die Grafik unterstützt selbst 1920x1080er Auflösungen. Augenkrebs kriegt hier niemand!

• **Kritikpunkte:** Der Standard-Serverbrowser für Valve-Titel läuft mittlerweile wie geschmiert. Das Balancing wurde verbessert und gehört heute zum Besten, was es online gibt. Und selbst die Einsteigerhilfen lieferte Valve nach. Top!

• **Sehr gut – 88%:** Spielerisch verdiente **Team Fortress 2** diese Wertung schon immer, einzig aufgrund des geringen Umfangs klagten damals einige Spieler. Mittlerweile ist das Gesamtpaket ein Knaller, unsere Note hat noch heute Bestand!

MOST WANTED

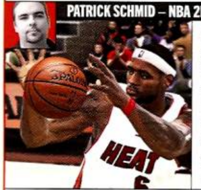
Kommt Zeit, kommt Spiel. Wir verraten Ihnen, worauf die Welt wartet – und was es dazu Neues gibt!

Unsere Most-Wanteds

WOLFGANG FISCHER – KINGDOMS OF AMALUR

Einer meiner absoluten Messe-Hits: Der Mix aus **God of War**, **Diablo** und **Oblivion** sieht toll aus, wirkt herrlich komplex und äußerst kurzweilig. Haben … jetzt!

PATRICK SCHMID – NBA 2K12



Nach dem Meisterschaftstriumph von Dirk Nowitzki und den Mavericks spiele ich wieder ganz viel **NBA 2K11**. Aber langsam ist es Zeit für den Nachfolger.

JÜRGEN KRAUSS – FAR CRY 3

Eine Insel voller Psychos? Da will ich Urlaub machen! Strand, Meer, tiefsinnige Gespräche bei Sonnenuntergang, Lagerfeuer … Feuer? Feuer! Muahahahaha!

CHR. SCHUSTER – RED DEAD REDEMPTION



Letzten Monat wünschte ich mir an dieser Stelle **L.A. Noire** für den PC und prompt wurde die Portierung angekündigt. Probieren wir das doch gleich noch mal …

MARC BREHME – DEAD ISLAND



Gerade noch mit dem Trailer beim Cannes Lions Festival of Creativity einen Award abgestaubt und bald im Laden – in Ösiland. Gut, dass ich da Urlaub machen will …

1 Battlefield 3

Entwickler: Digital Illusions CE | Genre: Ego-Shooter | Termin: 27. Oktober 2011



Seit der E3 überschüttet uns EA mit Meldungen der Marke „Ex-Spezialeinheiten helfen Entwicklern für mehr Realismus“ – Blablabla, schon hundert Mal gehört. Zwischen all dem PR-Geblubber rutschte einem DICE-Mitarbeiter jedoch raus, dass **BF3** einen Koop-Modus mit zehn Karten enthalte, zugeschnitten auf zwei Spieler. Sehr interessant.

2 The Elder Scrolls 5: Skyrim



Entwickler: Bethesda Softworks | Genre: Rollenspiel | Termin: 11. November 2011



Bonus-Karten für Vorbesteller sind mittlerweile gang und gäbe. Statt eines ellenlangen Download-Codes liegt besagte Karte bei **Skyrim** aber in Form einer schicken, auf Stoff gedruckten Karte der Spielwelt vor. Wer den Titel im Laden kauft, bekommt die Orientierungshilfe zwar ebenfalls, dann aber auf schnödem Papier.

3 Star Wars: The Old Republic

Entwickler: Bioware | Genre: Online-Rollenspiel | Termin: Winter 2011



Langsam wird's ernst, Biowares erste MMO-Produktion biegt in die Zielgerade ein. Derzeit dehnt Bioware die geschlossene Beta-Phase aus, bis es im Sommer zu einem großen Server-Sturm kommen soll. Die finale Veröffentlichung ist fest für 2011 geplant, als Startmonat kursiert der November. Möge die Macht mit uns sein!

Mitmachen & gewinnen!

Dreckig, blutig und episch, mit einem Schuss Nacktheit. Letzten Monat gab's mit diesen Worten Hexer Geralt – diesmal wartet tatsächlich der Duke auf Sie!

Wir verlosen drei Exemplare des Ego-Shooters, der nach 14-jähriger Odyssee mittlerweile in den Läden und in aller Munde ist. Mitmachen ist ganz einfach: Besuchen Sie unsere Website www.pcaction.de und klicken Sie auf den Reiter „Das Heft". Dort gelangen Sie zur laufenden Umfrage. Viel Glück!

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, die Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter der Sponsoren und von COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.



4 Tomb Raider

Entwickler: Crystal Dynamics | Genre: Action-Adventure | Termin: Herbst 2012



Tomb Raider gehört definitiv zu den großen Gewinnern der E3 2011. Eine Kleinigkeit trübt unsere Vorfreude aber: Square Enix gab bekannt, dass in Zukunft keine realen Models mehr zu Werbezwecken als Lara Croft herumturnen werden. Na, zum Glück sieht die Pixel-Lara mittlerweile selbst zum Anbeißen aus.

5 Batman: Arkham City

Entwickler: Rocksteady Studios | Genre: Action-Adventure | Termin: 21. Oktober 2011



Als wäre **Arkham Asylum** nicht schon ein brillantes Spiel, setzt Rocksteady mit dem Nachfolger noch einen drauf. Nun gaben die Briten bekannt, dass Sie etwa zehn Prozent der Solokampagne als sexy Catwoman bestreiten, während Vorbesteller extra Herausforderungslevels für den Bonus-Charakter Robin bekommen. Irre!

6 Call of Duty: Modern Warfare 3

Entwickler: Infinity Ward/Raven Software/Sledgehammer Games | Genre: Ego-Shooter | Termin: 8. November 2011



In Sachen Kritiker-Begeisterung, Fan-Euphorie und Vorfreude hängt **Battlefield 3 Call of Duty** locker ab. Bei den tatsächlichen Vorbestellungen bricht **Modern Warfare 3** aber erneut Rekorde. Sie sehen also: Das Herbstduell wird spannend! Zumal Activision verkündete, man habe noch längst nicht alle Features enthüllt.

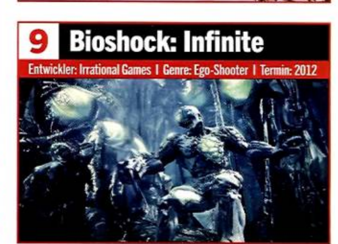
7 Hitman 5: Absolution

Entwickler: IO Interactive | Genre: Action-Adventure | Termin: 2012



8 Rage

Entwickler: id Software | Genre: Ego-Shooter | Termin: 07.10.2011



9 Bioshock: Infinite

Entwickler: Irrational Games | Genre: Ego-Shooter | Termin: 2012

10 Risen 2: Dark Waters

Entwickler: Piranha Bytes | Genre: Rollenspiel | Termin: Anfang 2012



Jedes Jahr ist das Los Angeles Convention Center drei Tage lang Anlaufpunkt von Spiele-Journalisten aus der ganzen Welt. Wir waren für Sie vor Ort.

Typisch: Um die gestressten Journalisten zu motivieren, müssen sich gelenkige Studentinnen zum Affen machen.

Electronic Entertainment Expo 2011

Amtliches Messergebnis

Wie jedes Jahr reisten wackere PC ACTION-Redakteure nach Los Angeles, um für Sie die heißesten Spiele zu finden.

Text: Jürgen Krauß/Sebastian Weber

Alle Jahre wieder bricht im Juni ein Rudel PC ACTION-Redakteure gen Los Angeles auf, um sich auf der E3 den Istzustand fast aller relevanter, sich in Entwicklung befindlicher Spiele anzusehen. Dabei sprangen uns nicht nur an jeder Ecke leicht bekleidete Damen, sondern auch Trends und Überraschungen ins Auge. Die auffälligste Technikinnovation war aber gar nicht erst zu sehen: Wo vergangenes Jahr noch nahezu jeder Hersteller mit 3D-Features warb, kamen 2011 nur einige wenige Konsolenhersteller mit mehr als zwei Dimensionen um die Ecke – und selbst dort war das eher Randthema. Wo wir gerade beim Thema Konsolenhersteller sind: Deren kompakte Spielemaschinen scheinen von Jahr zu Jahr immer relevanter zu werden. Bei fast allen Präsentationen kommen mittlerweile Konsolen zum Einsatz, einzige auffällige Ausnahme in diesem Jahr: Beim **Battlefield 3**-Hands-on drückte man uns Maus und Tastatur in die Hand. Was außerdem fehlte, waren echte Highlights, also Themen und Events, von denen alle sprechen. Da gab es 2011 kaum etwas – und trotzdem werden wir 2012 selbstverständlich gerne wieder hinfliegen.



Bestes Presse-Event: Für das neue **Hitman: Absolution** stand ein Hubschrauberflug an!

FAQ

Wann fand die E3 2011 statt?
Die wichtigste Spielemesse der Welt fand vom 7. bis zum 9. Juni im Los Angeles Convention Center statt.

Wie viele Nerds haben die E3 besucht?
46.800 Menschen, ein wenig mehr als im Vorjahr. Über 200 Aussteller zeigten ihre Produkte und Spiele auf über 35.000 Monitoren und Fernsehern.

Was gab es auf der E3 2011 zu sehen?
Jede Menge Games zum Anzocken und noch viel mehr Trailer. Für die richtig spannenden Titel brauchte man allerdings Termine bei den Publishern. Denn die wurden nur hinter verschlossenen Türen gezeigt!

Geil, eine Spielemesse. Wie komm ich da rein?
Die E3 ist eine Fachbesuchermesse. Das bedeutet, dass neben Ausstellern nur Presse und Mitarbeiter aus Handel und Spielindustrie zugelassen sind, die sich vorher angemeldet haben. Eine Karte für alle drei Tage kostet 500 Dollar, Pressevertreter zahlen nichts. Die Gamescom in Köln (18. bis 21. August) ist dagegen eine Publikumsmesse.

Wann ist die E3 im kommenden Jahr?
Am 5. bis 7. Juni 2012, wieder in L.A., wieder mit einer PC ACTION-Mannschaft vor Ort.

Ubisoft überzeugte uns mit der besten Pressekonferenz!

Neben leichtbekleideten Damen als Hostessen gab es auch verrückte Kostüme wie diese hier.

Vergangenes Jahr setzte THQ für **Homefront** auf Militärpräsenz, in diesem Jahr zog **World of Tanks** nach.

Psychonauts-Designer Tim Schäfer war für spontane Fotos zu haben.

Nicht nur die neuesten Spiele waren auf der Messe zu sehen, sondern auch eine Ausstellung von diversen Retro-Konsolen.

Am Stand von **Driver: San Francisco** gab es das Auto aus dem Spiel zu bestaunen.

Für **Payday: The Heist**, einem Mehrspieler-Shooter, trug das Standpersonal die Masken aus dem Spiel.

L.A. im Ausnahmezustand: Die großen Publisher tapezierten die gesamte Stadt mit riesiger Werbung – hier für **Skyrim**.

Die Top-Spiele unserer E3-Crew



1. The Elder Scrolls 5: Skyrim

WOLFGANG MEINT:
Der letzte Termin auf der Messe und gleichzeitig auch der intensivste: Fett, fetter, Skyrim!

2. Battlefield 3
3. Mass Effect 3
4. Call of Duty: Modern Warfare 3
5. Kingdoms of Amalur: Reckoning



1. Far Cry 3

JÜRGEN MEINT:
Großartige Erzählweise, tolle Charakter und – so hoffe ich zumindest – das beste virtuelle Feuer aller Zeiten!

2. Battlefield 3
3. Hitman: Absolution
4. Xcom
5. Driver: San Francisco



1. Hitman: Absolution

ROBERT MEINT:
Hitman! Was für eine Atmosphäre! Was für tolles Gameplay! Das Spiel hat mich wirklich beeindruckt.

2. Far Cry 3
3. Battlefield 3
4. Call of Duty: Modern Warfare 3
5. Star Wars: The Old Republic



1. Hitman: Absolution

SEBASTIAN MEINT:
Bombastische Inszenierung, glaubwürdige Figuren. Was für ein Riesenschritt seit dem letzten Teil!

2. Tomb Raider
3. Battlefield 3
4. The Elder Scrolls 5: Skyrim
5. Call of Duty: Modern Warfare 3

Der E3-Auftritt von Microsoft, Nintendo und Sony

Blick über den Tellerrand

Wir verraten Ihnen, was die Konsolen-Hersteller auf der E3 2011 veranstalteten.

Vor allem die PlayStation 3 und die Xbox 360 sind aufgrund der Parallelentwicklung der Spiele seit Jahren auf Augenhöhe mit dem PC. Deshalb verraten wir Ihnen, über was sich die Konsoleros auf der E3 2011 freuten. Es gab neue Hardware, neue Spiele – die exklusiv für manche Plattform erscheinen und immer wieder PC-Spieler neidisch machen. Doch das Wichtigste war ohne Frage: Nintendo trägt die Wii zu Grabe und zieht mit den anderen Herstellern gleich – sowohl in Sachen Grafik als auch beim Spieleangebot!

Nintendo: Wii trifft iPad – und das in HD-Grafik!

Nintendos Pressekonferenz am Dienstagmorgen begann herzerwärmend. Ein Orchester spielte live bekannte **Zelda**-Melodien, das 25-jährige Jubiläum der Serie wurde ordentlich gefeiert. Danach folgte eine Handvoll toller Titel für Nintendos 3D-Handheld 3DS. Der große Hit der Pressekonferenz war jedoch die Enthüllung von Wii U, Nintendos neuer HD-Konsole. Deren Controller hat Bewegungssensoren, ein 6,2-Zoll-Display und ein Multitouchpad. Endlich ist Nintendo im HD-Zeitalter angekommen und bietet 1080p-Auflösung mit 60 Bildern pro Sekunde. Echte Spiele (bereits angekündigt: **Metro 2033** und **Aliens: Colonial Marines**) wurden uns leider noch nicht gezeigt, wohl aber viele kreative Anwendungsideen in Form von Demo-Prototypen. So wird es etwa möglich sein, das Spielgeschehen vom TV-Bildschirm auf den Controller zu streamen. Oder man zockt simple Brett- und Mikro-Spiele nur auf dem Controller. Oder das Interface des Spiels wandert auf den Controller. Das Teil hat auch großes Mehrspieler-Potenzial. Denn während bis zu vier Spieler ganz normal mit der Wii-Fernbedienung zocken (die Konsole ist abwärtskompatibel!), kann ein weiterer Spieler den neuen Controller in der Hand halten und hat mehr Informationen und spielerische Möglichkeiten als der Rest.



SEBASTIAN MEINT:
„Spannend! Da wird Nintendo mal wieder seinem Ruf gerecht, gerne Wagnisse einzugehen. Mit der Wii etablierte man damals Fuchtel-Gaming und nun setzt man auf einen sehr eigenwilligen Controller. Ich konnte schon damit spielen und finde, dass die Hardware sehr viel Potenzial hat. Denken Sie an ein **Dungeons & Dragons**, bei dem ein Spieler via Controller den Dungeon Master spielt, während sich seine Mitspieler auf dem TV durch ihr Abenteuer kämpfen! Hoffentlich schaffen es die Spielehersteller auch, dieses Potenzial richtig zu nutzen."





Sony: Neue Hardware, exklusive Spiele – so stellt man sich ein Line-up vor!

Traditionell hat Sony stets die größte und längste Präsentation. So war es auch am Montagabend vor Messebeginn: 6.000 Leute waren zur 90-minütigen Pressekonferenz eingeladen. Nach einer Entschuldigung für den PSN-Datenskandal enthüllte Sony den Star des Abends: das neue Handheld PlayStation Vita. Die schmucke Mobilkonsole soll noch in diesem Jahr in zwei Varianten erscheinen.

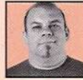
Kleines Wunderwerk der Technik

Die günstigere „Wi-Fi only"-Version wurde zu einem Preis von 249 Euro angekündigt und enthält keine 3G-Unterstützung. Wer ständig auf die Online-Funktionen der neuen Gerätegeneration zugreifen möchte, sollte sich das teurere Modell für einen voraussichtlichen Preis von 299 Euro vormerken. Damit ist dann zusätzlich zur Wi-Fi-Unterstützung auch eine Datenverbindung über die Mobilfunknetze möglich. Allerdings hat sich Sony gegen eine Telefonfunktion entschieden. Weitere Features sind die Sechs-Achsen-Bewegungserkennung sowie zwei Kameras auf der Unterseite und Oberseite der Konsole. Mit sei-



Microsoft: Enttäuschend wenig Eigenes, dafür viel Kinect

Am Montagmorgen, einen Tag vor Messebeginn, legte Microsoft mit der ersten E3-Pressekonferenz des Jahres vor. Und nach einer Stunde schon die Gewissheit: So richtig spannend war das nicht. Denn für die Xbox 360 wurden nur die üblichen Verdächtigen gezeigt: **Forza 4, Gears of War 3** und dazu ein Teaser zu **Halo 4**. Die besten Präsentationen auf Microsofts Show waren ausgerechnet Multiplattform-Titel: **Modern Warfare 3** und **Tomb Raider**. Immerhin kündigte man jede Menge interessanter Multimedia-Features (YouTube, Bing-Suche, Voice-Kommandos zur Konsolensteuerung via Kinect-Hardware) sowie Live-Fernsehen via Xbox 360 an. Jedoch kommen nur US-Spieler in den Genuss dieser neuen Technologien. Danach folgte ein langer Reigen an Kinect-Titeln (unter anderem Cryteks neuer Titel **Ryse**). Die seichten Spiele für Microsofts controllerlose Bewegungssteuerung konnten uns nicht begeistern.



WOLFGANG MEINT: „Aus Sicht eines PC-Spielers war der Messeauftritt von Microsoft (wieder einmal) eine Riesenenttäuschung. Keinen einzigen neuen PC-Titel kündigte der Software-Gigant an! Xbox-Spieler dürften den E3-Auftritt mit gemischten Gefühlen sehen. Microsoft hat zwar ein paar außergewöhnlich gute Games für Hardcore-Zocker im Portfolio, bewegt sich insgesamt aber immer mehr in Richtung Casual Games für Kinect. Für mich klar der schwächste Messeauftritt unter den drei großen Konsolenherstellern."



Forza 4



Gears of War 3





Ryse

nem brillanten 5-Zoll-OLED-Screen, 4-Kern-CPU, Multitouchpads vorn und hinten sowie zwei Analogsticks ist das Teil eine vielversprechende Zockmaschine. Die ersten Titel begeistern mit toller Grafik und cleveren Features. Es wird beispielsweise möglich sein, Savegames der PS3 auf PS Vita weiterzuverwenden. Zu den angekündigten Spielen zählen ein **Uncharted**-Titel, ein **Bioshock**-Projekt, der Rennspiel-Baukasten **ModNation Racers**, das Hüpfspiel **LittleBigPlanet**, **Street Fighter X Tekken** und **WipEout 2048**. Vita-Spiele erscheinen übrigens nicht mehr auf UMDs, sondern auf kleinen Speicherkarten.

Exklusivität hat was für sich

Gezeigt wurden neben neuer Hardware auch starke PS3-Exklusivtitel wie **Uncharted 3**, **Resistance 3**, **Sly Racoon 4** und **Starhawk** – viele davon mit Unterstützung für den Move-Bewegungscontroller. Große Überraschungen fehlten aber. Dafür wurden Exklusivinhalte für die PS3-Versionen von **SSX**, **Need for Speed: The Run**, **Bioshock Infinite**, **Battlefield 3** und **Star Trek** angekündigt. Somit hatte Sony im Vergleich zu Konkurrent Microsoft deutlich die Nase vorn, der abgesehen von Spielen, die auf die Bewegungssteuerung Kinect setzten, nur wenige eigene Titel im Programm hatte (siehe oben).

SEBASTIAN MEINT: „Zwar blieb dieses Jahr eine Mega-Überraschung aus, dafür bot Sony eine durchweg solide Spiele-Show – mit erfreulich vielen Exklusiv-Titeln. Star des Sony-Messeauftritts waren aber nicht die Spiele, sondern das neue Handheld PlayStation Vita. Das Ding ist ein herrliches Stück Hightech! Das Wahnsinnsdisplay, die edle Verarbeitung, die prima Haptik - das ist geradezu sexy! Wie aber auch für Nintendos Wii U gilt: Ohne die passenden Spiele nützt die beste Hardware nix. Hoffen wir, dass uns Sony da nicht enttäuscht!"



Resistance 3



Starhawk



Uncharted 3

E3: Die Babes

Die Messe in Ausschnitten

Wir haben es getan! Wir haben die heißesten Messebabes der E3 aufgespürt und abgelichtet – und präsentieren nun stolz unsere Beute!

Text: Sebastian Stange

?! FAQ

Momentchen mal, das geht mir viel zu schnell! Eben lese ich noch über Konsolen und jetzt das?
Jepp! Und das vermittelt auch prima das authentische E3-Feeling. Als Redakteur wankt man da gerne mal aus einer informativen 30-Minuten-Präsentation raus und direkt in die Arme solcher Schönheiten!

Sind wir Zocker echt so einfach zu ködern? Ich schäme mich fast ein wenig fremd!
Herrje … der gemeine Zocker war als E3-Besucher ja gar nicht zugelassen. Bei den Babes geht es einfach ums Prinzip und die lieb gewonnene Tradition, Spiele mit hübschen Mädels zu garnieren. Und hat es jedenfalls nicht gestört. Im Gegenteil …

Kannten sich die Damen wenigstens mit Spielen und Hardware aus?
Nein. Und wir müssen gerade ein wenig lachen! Was für eine alberne Vorstellung!

Irgendwelche denkwürdigen Momente?
Nicht wirklich. Nun, Kollege Stange wurde mehrmals für einen Schotten gehalten.

Tja, und was soll ich jetzt mit dieser Doppelseite anfangen? Derart gut aussehende Mädchen machen mich nervös!
Oh je! Nun, einfach mal Tür absperren, bequeme Klamotten anziehen und die Doppelseite wirken lassen. Einfach mal der Fantasie freien Lauf lassen. Na, bewegt sich schon was?




SSX
UFC 3 UNDISPUTED
NOS
HIGH PERFORMANCE ENERGY DRINK



Screen-Info

Leider gibt es bisher nur fünf offizielle Bilder zu **Far Cry 3**. Deshalb haben wir uns mit modernster Technik beholfen und einige Screenshots aus dem aktuellen Trailer angefertigt. Hach, sind wir gut!

Far Cry 3

Irrland ist eine Insel!

Genre: Ego-Shooter | Entwickler: Ubisoft Montreal | Hersteller: Ubisoft | Termin: 2012

Erholsame Ferien auf der Insel? Vergessen Sie's! Hier wird geballert!

Text: Robert Horn

?! FAQ

*Hey, ein neues **Far Cry**. Wo kommt das denn auf einmal her?*

Überraschend, stimmt's? Natürlich gab es schon im Vorfeld Gerüchte, dass Ubisoft ein neues **Far Cry** machen würde. Aber bis zuletzt haben die Entwickler dichtgehalten und die Bombe erst auf der Spielemesse E3 in Los Angeles platzen lassen. **Far Cry 3** kommt und wir freuen uns gemeinsam mit Ihnen auf spannende Überlebenskämpfe im dichten Dschungel eines tropischen Paradises. Es wäre echt seltsam gewesen, wenn Ubisoft diese Lizenz nicht weiter genutzt hätte.

Erinnere ich mich richtig oder spielte der vorherige Teil nicht in Afrika?

Stimmt. Das Markenzeichen von **Far Cry 2** waren staubtrockene, weite Savannen und eine ziemlich coole Feuermechanik, mit der Spieler die halbe Spielwelt abfackeln konnten. Doch jetzt sind die Entwickler wieder zum Südseethema zurückgekehrt und schicken den Helden auf für Fans bekanntes Terrain. Das Ursprungs-**Far Cry** und Cryteks inoffizieller Nachfolger **Crysis** spielten ja beide auf einer hübschen Insel. Eine Rückkehr zu diesem Schauplatz ist somit logisch.

Und worum geht es dieses Mal? Mutanten, böse Asiaten, Außerirdische?

Nein, nichts dergleichen. Jason Brody, der Held (und augenscheinlich Fotograf), ist auf einer einsamen Insel gestrandet und auf der Suche nach seiner Freundin. Das Eiland wird nicht nur von jeder Menge Zivilisten bevölkert, sondern auch von einem Haufen durchgeknallter Piraten, die allesamt einen an der Waffel zu haben scheinen. Im Hintergrund gibt es noch ein düsteres Geheimnis, das der Spieler lüften muss. **Far Cry 3** bleibt aber weitestgehend realistisch.

Dieser gute Mann heißt Vaas. Er ist verrückt. Vollkommen durchgeknallt. Und er hat Sie in seiner Gewalt. Uh, oh!

Nett, oder? Da zeigt Ihnen der lustige Kerl oben mit dem Finger, wo Sie mit dem Lesen anfangen sollten. Ein angenehmer Zeitgenosse, hilfreich und zuvorkommend, gerade für Leser mit Sehschwäche. Auch wenn das jetzt so wirkt, als würde dieser Typ in seiner Freizeit gebrechlichen Omis über die Straße helfen, würden wir dem durchgeknallten Grinsebär keinen Schritt zu nahe kommen. Mit ihm ist nämlich gar nicht gut Kirschen essen. Er ist so verrückt, dass Lady Gaga dagegen wie eine fromme Chorsängerin wirkt. Wirklich, vollkommen abgedreht, der Typ. Ihm begegnen Sie in Ubisofts nächstem großen Shooter, **Far Cry 3**. Zwangsjacken bereithalten!

Der spinnt doch

Vaas heißt der Irokesenfrisurträger, von dem hier die Rede ist. Er hält dem Helden Jason Brody eine lange, einschüchternde Rede über die Definition von Wahnsinn. Dabei grinst er, rollt mit den Augen, fuchtelt mit den Armen – und beginnt seine Rede erneut, wiederholt immer wieder sein Geschwafel. Brody selbst kann sich nicht mal die Ohren zuhalten. Seine Hände sind gefesselt, der Strick an einem dicken Stein befestigt. Von einer Sekunde auf die andere tickt Vass endgültig aus, schreit Jason an und wirft den Helden samt Stein von einer Klippe. Jason fällt ins Wasser, der Stein zieht ihn unaufhaltsam in die Tiefe, dortin, wo andere an Steinen gebundene Personen erschreckend ruhig in der Strömung treiben ...

Eine Insel mit zwei Bergen

Das Abenteuer von Jason Brody, so viel wissen wir nach einer tollen Präsentation von **Far Cry 3** auf der Spielemesse E3 in Los Angeles, ist an dieser Stelle noch nicht vorbei, sondern startet gerade erst richtig durch. Doch mit ihrem adrenalingetriebenen Einstieg wollen die Entwickler von der ersten Sekunde an klarmachen, worum es im dritten Teil der Shooter-Reihe geht: Nämlich ver-

Aus sicherer Deckung heraus kann Jason seine Waffe über die Kante wuchten und ungezielte Salven auf die Gegner entladen. Das nennt sich Deckungssystem.



Die Inselwelt von **Far Cry 3** sieht wunderschön aus und lädt zum Entdecken ein. Die Entwickler wollen Sie dafür belohnen, dass Sie die Umgebung erforschen.

Auf der abgeschiedenen Insel ist totale Anarchie ausgebrochen. Banden plündern und morden nach Belieben.

rückte Kerle auf einer einsamen Insel, denen einfach alles zuzutrauen ist. Vaas, das erfahren wir, ist nicht mal der Schlimmste der Gangster, mit denen Sie es zu tun bekommen. Er ist gerade mal ein kleinerer Scherge, ein Handlanger, der die Drecksarbeit für die wahren Bosse erledigt. Und die ist in der Tat dreckig und grausig: Systematisch schlachten Vaas und seine Männer Zivilisten auf der Insel ab und verprügeln, quälen und schikanieren sie mit einer Freude, dass dem Zuschauer Angst und Bange wird. Verrückt, durchgeknallt und unberechenbar sind sie allesamt. Und mitten in diesen brutalen Ausbruch von Anarchie und Chaos platzt Jason Brody hinein. Er ist auf dieser kleinen Insel gestrandet, nachdem sein Boot den Geist aufgegeben hat. Seine einzige Waffe ist ein Fotoapparat, mit dem er wie durch ein Fernglas die Gräueltaten der Gangster beobachtet. Einfach wegrennen kann er nicht (wäre auch doof in einem Action-Spiel), denn seine Freundin ist verschwunden. Und die sucht Jason jetzt. Gut, das ist für eine glaubwürdige Geschichte recht dünn und belanglos, doch zum einen wollten die Entwickler bisher noch nicht mehr über die Hintergründe verraten, zum anderen sollte klar sein, dass hinter all dem Chaos und dem Wahnsinn etwas Größeres, Böses steckt. Im Ursprungs-**Far Cry** war das noch ein durchgeknallter Doktor, der Experimente mit mutierten Wesen durchführte. Mal sehen, was uns dieses Mal neben (dem ohnehin schon angsteinflößenden) Vaas auf der tropischen Insel erwartet. Klar ist: **Far Cry 3** kehrt zu seinen Wurzeln zurück, verfrachtet das Geschehen wieder auf ein Inselparadies und kehrt damit der Savanne aus Teil 2 den Rücken. Dem **Far Cry**-Grundprinzip bleiben die Entwickler aber konsequent treu.

Ach, mach doch, was du willst!

Die Entwickler, allen voran der sympathisch-verrückte Jason VandenBherge, haben uns versichert, dass die Freiheit des Handelns, die wir bisher in jedem **Far Cry**-Titel erleben durften, auch im dritten Teil wieder für jede

Die Geschichte der Serie

Auch wenn es so heißt: Far Cry 3 ist nicht das dritte Spiel der Serie.



Far Cry (2004)
Das Debütwerk von Crytek war ein Welterfolg und katapultierte die Frankfurter Firma an die Entwickler-Weltspitze.

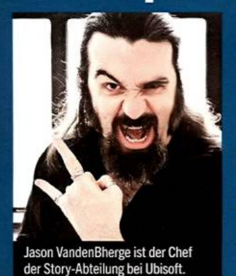


Far Cry 2 (2008)
Ein spannendes Setting (Afrika) und ein fettes Feuer-Feature machten den Shooter zum Hit. Entwickler war allerdings Ubisoft.

Konsolen-Umsetzungen
Ubisoft brachte diverse Ableger für Konsolen heraus, etwa **Far Cry Instincts**, das Add-on **Far Cry Instincts: Evolution** und **Far Cry Vengeance** für die Wii-Konsole von Nintendo. Entwickler war auch hier Ubisoft. Crytek entwickelte 2007 seinen eigenen Ableger der Serie namens **Crysis**.

Der unsägliche Film
Auch wenn wir ihn am liebsten totschweigen würden: Es gab einen **Far Cry**-Film. Mit Til Schweiger in der Hauptrolle! Und Udo Kier als Dr. Krieger! Und Ralf Möller! Un-fass-bar! Regie führte – na klar! – Uwe Boll, Meister der Billig-Videospiel-Adaptionen. Ein Graus!

Im Gespräch mit Jason VandenBherge


Jason VandenBherge ist der Chef der Story-Abteilung bei Ubisoft.

Ein cooles Spiel, ein cooler Typ: Jason ist so durchgeknallt, wie er aussieht. Wir haben ihn sofort ins Herz geschlossen.

PC ACTION: Also Jason, wer ist Jason Brody?

VANDENBERGHE: „Wer das ist? Er ist der Held. Jason Brody ist ein ganz normaler Typ, der scheinbar auf Gefahr steht. Er hat eine Kamera, das wissen wir bereits von ihm. Und so sollte es doch einfach sein, eins und eins zusammenzuzählen, oder? Wir sprechen aber noch nicht allzu viel über Jason. Aber eines der wichtigsten Dinge eines **Far Cry**-Spieles ist, dass der Held direkt am Anfang eine AK-47 bekommt und damit auf die Gegner zustürmt!"

PC ACTION: Okay, und er hatte eine Freundin?

VANDENBERGHE: „Ja! Glücklicher Bastard ..."

PC ACTION: Wie offen ist die Spielwelt denn nun wirklich?

VANDENBERGHE: „So offen, wie ihr es gesehen habt. Wir nutzen dieselbe Technologie wie in **Far Cry 2**. Wir haben uns sozusagen davon inspirieren lassen. Sie ist aber nicht zu offen. Denn der größte Fehler von Open-World-Spielen ist es, einen Typen mitten im Nirgendwo abzusetzen, ohne Waffe, ohne alles. Deswegen fangen wir behutsam an, in einer etwas kleineren Umgebung. Wir geben dem Spieler langsam, aber sicher immer mehr Freiheiten und sagen ihm: ‚Jetzt kannst du das machen, jetzt kannst du dahin, jetzt kannst du dorthin.' Das ist der beste Weg. Definitiv."

PC ACTION: Und wie wollt ihr die intensive Erzählweise, die wir in der E3-Demo gesehen haben, beibehalten?

VANDENBERGHE: „Das ist recht einfach. Wenn du eine neue Quest abholst, ist es zuerst recht linear und intensiv. Und danach wird der Spieler in die offene Welt geschickt. Dann kann er tun und lassen, was er will. Du sagst ihm durch einen Charakter ‚Hey, komm her!', und dann macht's ‚Bang'! Die Mission, die ihr gesehen habt, ist recht linear, linearer als die nachfolgenden Missionen. Aber schon im Kampf hatte man alle Freiheiten, die man aus **Far Cry** gewohnt ist. In den superintensiven Momenten, wo wir den Konflikt mit den Verrückten darstellen, müssen wir etwas von der Freiheit wegnehmen."

PC ACTION: Wird es noch mehr Verrückte wie Vaas geben?

VANDENBERGHE: „Oooh! Die Insel ist voll von Verrückten! Sie befindet sich weit weg von der nächsten Zivilisation, man kann also nicht mal eben den Notruf wählen und um Hilfe bitten. In dieser Umgebung werden Menschen eben irgendwann ziemlich verrückt. Vaas ist der erste wichtige Bösewicht. Ihr werdet aber noch weitere kennenlernen. Jeder hat seine spezielle Art der Verrücktheit."

PC ACTION: Das habt ihr wirklich gut gemacht. Vaas sorgt für Gänsehaut.

VANDENBERGHE: „Ja, das haben wir auch so gewollt. Aber schon der Schauspieler, den wir dafür gefunden haben, vermittelt einem ein völlig abgefahrenes Gefühl."

PC ACTION: Was hat es mit den Erfahrungspunkten auf sich?

VANDENBERGHE: „Tjaa ... was hat es damit wohl auf sich? Das, was ihr gesehen habt, war ja fast schon wie ein XP-System, wo man Erfahrungspunkte bekommt, durch die man neue Skills kaufen kann, und über das ganze Spiel weiter ausbaut ... Hmm ... Darüber können wir noch nicht sprechen. Aber so sieht es anscheinend aus ..." (lacht)

PC ACTION: Warum die Rückkehr in den Dschungel?

VANDENBERGHE: „Das hat uns einfach mehr angesprochen. Ganz ehrlich, es gibt es tausende tolle Locations. Eine tropische Insel ist aber ganz einfach perfekt! Wenn wir **Far Cry** 4, 5, 6, 7, 8, 9 und 10 machen würden, würde wohl mehr als die Hälfte davon auf einer tropischen Insel stattfinden. Die Location bietet eine tolle Natur, interessante Möglichkeiten. Und wo gibt es Piraterie? Nun, vor allem entlang des Äquators. Und dementsprechend ist die tropische Insel eine ganz logische Wahl."

PC ACTION: In **Far Cry**-Spielen geht es auch um tolle Technik, etwa das Feuer-Feature. Plant ihr Ähnliches?

VANDENBERGHE: „Wir nutzen dieselbe Technik, die Dunia-Engine. Aber dieses Brand-System war speziell auf das Setting von **Far Cry 2** zugeschnitten. Alles war trocken und leicht entflammbar. Hier kannst du einen Baum anzünden, der brennt runter und das war's. Und deswegen wollen wir unser Hauptaugenmerk auf das Wasser legen. Das nutzen wir vor allem für Entdeckungen. Aber es geht insgesamt darum, die tolle Story mit der guten Technik zu verbinden. Das war schon immer das Ziel der **Far Cry**-Spiele."

PC ACTION: Du willst uns bestimmt noch etwas über einen möglichen Mehrspieler-Modus erzählen, oder?

VANDENBERGHE: „Ich darf nicht! Ich darf nicht ..."

PC ACTION: Aber du sagst nicht „Nein"?

VANDENBERGHE: „Ich darf wirklich nicht!" (lacht)


Die Flucht des Helden im Helikopter wird von den Terroristen jäh gestoppt. Finden wir gut, denn wer würde sonst auf der Insel aufräumen?


Dieser fiese Kerl macht es sich gemütlich, während die Bewohner der Insel leiden. Wenn das kein Grund ist, zur virtuellen Waffe zu greifen!

Far-Cry-Check: Was steckt drin?

ACTION



Eindeutige **Far Cry**-Züge: Die Ballereien des dritten Teils sind bildgewaltig, schnell und brutal – genau wie wir es erwartet hatten.

ATMOSPHÄRE



Hier übertrifft Teil 3 seine Vorgänger um Längen: Die Inszenierung des verrückten Vaas hat bei uns Gänsehaut erzeugt!

GRAFIK



Es reicht noch nicht für ein endgültiges Urteil, aber was wir bisher gesehen haben, sah super aus. Nicht bahnbrechend, aber super.

SPIELWELT



Eine riesige tropische Insel mit unzähligen Möglichkeiten: **Far Cry 3** bietet genau das, was man sich von dieser Fortsetzung wünscht.

VORGEHENSWEISEN



Tun Sie doch, was Sie wollen! Das versprechen zumindest die Entwickler und bleiben damit dem Prinzip der **Far Cry**-Spiele treu. Gut so.

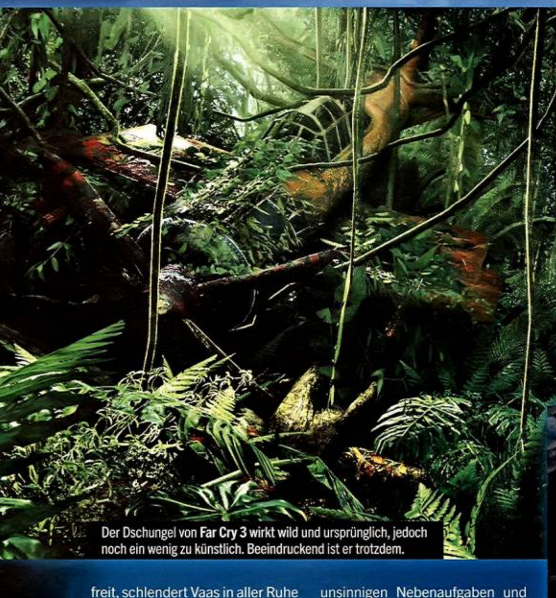
Menge Spielspaß sorgen wird. Wie Sie eine Konfrontation angehen, ist also vollkommen Ihre Sache. Schleichen und lautlos Gegner ausschalten? Oder mit Raketenwerfer und Granaten für Bombenstimmung sorgen? Oder gar mit dem nächstbesten Jeep eine Schneise der Verwüstung ziehen? Alles möglich. Ob **Far Cry 3** aber ein Open-World-Spiel wie sein Vorgänger wird, ist noch unklar. Wir rechnen eher damit, dass die Spielwelt zwar offen, aber dennoch begrenzt ist, sodass Sie sich immer nur in bestimmten Arealen austoben können. Auch wenn das Grundprinzip somit unangetastet bleibt, fehlt es dem Shooter dennoch nicht an Neuerungen. Auf der E3 erlebten wir, dass der Held für das Erledigen von Gegnern Erfahrungspunkte sammelt. Wofür genau die gut sind, wollte Ubisoft noch nicht verraten. VandenBherge schwadronierte auf Nachfrage aber über ein Aufstiegssystem, mit dem man über das gesamte Spiel neue Fähigkeiten für Jason freischaltet. Interessant! Gefallenen Gegnern nahm der Held außerdem Geld und Gegenstände, etwa eine Elfenbeinstatue, ab. Händler für alles, was man für den Überlebenskampf im Dschungel benötigt, sind somit sehr wahrscheinlich.

Jason „Rambo" Brody

Zurück zur Präsentation, in der der Held Jason Brody nach wie vor ums Überleben kämpft. Mit Mühe kann er sich aus seinen Fesseln befreien und schießt mit brennenden Lungen Richtung Wasseroberfläche. Nach dieser dramatischen Rettung in letzter Sekunde schleicht Jason in die Richtung eines Höhlenausgangs, der von einem Wasserfall verdeckt ist. Dahinter sehen wir schemenhaft durch das strömende Wasser eine Wache. Jason schleicht sich an und vollführt eine spezielle Attacke, mit der er sein Opfer lautlos ausschaltet – die typische „Eine Taste drücken und von hinten metzeln"-Methode, die wir aus vielen Action-Spielen kennen. Jason hat nun einen echten Vorteil in Form eines Sturmgewehres in den Händen. Weiter geht es leise durch den Dschungel, bis auf einer Anhöhe ein kleines Lager zu sehen ist, in dem es vor Vaas' Schergen nur so wimmelt. Eigentlich gäbe es keinen Grund, da runterzugehen, wäre da nicht der abflugbereite Helikopter am Ende des Dorfes. An dieser Stelle haben Sie als Spieler nun die gerade beschriebene Wahl: Feinde umgehen und durchschleichen? Oder Rabatz machen? Wir erlebten in der Präsentation die zwei Varianten nacheinander und beide haben uns sehr gut gefallen. Schön, wenn man die Wahl hat! Brody schleicht also lautlos zu einer Anhöhe und lässt sich von dort auf eine ahnungslose Wache fallen. In einer brutalen Animation rammt der Held seinem Opfer ein Messer in die Brust und schleicht weiter. Weitere Wachen sterben auf leise, aber deftige Weise, bis Brody schließlich doch das Feuer mit seiner AK eröffnet. Während im ganzen Lager Hektik ausbricht, erleben wir ein neues Manöver von Jason: Er schießt, sicher hinter Deckung verborgen, mit seinem Sturmgewehr blind über seinen Schutz und fegt so einige anstürmende Gangster von den Füßen. Auffällig während des Bleigewitters ist vor allen Dingen, dass sich die Gegner nicht dumm verhalten, sich hinter Kisten und Mauern werfen und sich Befehle zubrüllen. Trotzdem machen sie geradezu menschliche Fehler: Ein Bösewicht kommt um die Ecke gerannt, sieht den Helden und rutscht vor Schreck aus. Hinter dieser Szene steckt aber sicherlich ein nett gemachtes Skript, keine allmächtige KI. Wir freuen uns aber endlich mal wieder auf Gegner, die nicht in strunzdummer **Call of Duty**-Manier wie Lemminge angerannt kommen.

Das ist der Abschuss

Jason erreicht schließlich den rettenden Helikopter, wirft sich hinein und drückt dem verdutzten Piloten seine Knarre an den Schädel. Diese Art der Einschüchterung kennen wir schon aus dem Vorgänger, es ist also anzunehmen, dass diese Form der Diskussionsbeendigung auch in **Far Cry 3** häufiger zum Einsatz kommt. Für Jason nimmt die Flucht allerdings kein gutes Ende: Der startende Heli wird mit einer Boden-Luft-Rakete abgeschossen. Während der Held sich mühsam aus dem rauchenden Wrack be-



Der Dschungel von **Far Cry 3** wirkt wild und ursprünglich, jedoch noch ein wenig zu künstlich. Beeindruckend ist er trotzdem.

freit, schlendert Vaas in aller Ruhe heran, beugt sich zum Verletzten herunter und fragt ihn, ob er ihm schon einmal die Definition von Wahnsinn erläutert habe … Uns läuft ein wohliger Schauer über den Rücken.

Der große Wurf?

Was wir bisher von **Far Cry 3** zu sehen bekommen haben, hat uns sehr beeindruckt. Die Welt sieht wunderschön aus, die Action hält den Spieler in Atem und die theoretische Fülle an unterschiedlichen Vorgehensweisen klingt nach einem Riesenhaufen „Einfach mal ausprobieren"-Spaß. Trotzdem muss Ubisoft aufpassen, die Fehler des Vorgängers nicht zu wiederholen. Dieser nervte vor allem mit ziemlich unsinnigen Nebenaufgaben und immer wiederkehrenden Wachposten an den Hauptstraßen, die der Spieler aufs Neue niedermachen musste. Dafür gefiel uns vor allem das Feuer-Feature. Etwas Ähnliches vermissen wir noch in **Far Cry 3,** doch die Entwickler betonten, dass sie dieses Mal dem Element Wasser größere Aufmerksamkeit schenken wollen. Uns egal, wir wollen einfach nur rumspielen, ausprobieren, Chaos verbreiten, die KI verarschen und uns wie der geborene Jäger fühlen. Denn genau das ist es, was ein **Far Cry**-Spiel ausmacht. Bis der Shooter erscheint, ist noch eine Menge Zeit, weitere Details werden sicher noch en masse enthüllt. Unsere Vorfreude ist geweckt.



Mit stylishen und brutalen Exekutions-Moves schaltet Jason seine Gegner aus dem Hinterhalt aus. Dieses Messer landet gleich in der Brust eines Schurken.



In einem Ego-Shooter müssen Dinge explodieren. Möglichst spektakulär. **Far Cry 3** bildet hier keine Ausnahme. Es wird ordentlich krachen.



Rote Linien zeigen an, aus welcher Richtung gerade auf Sie geballert wird. Uns gefällt das noch nicht wirklich, aber noch ist eine Menge Zeit für Verbesserungen.

Robert meint

„Ich bin ein Star, lasst mich da rein!"

Einige hoffnungslos unbekannte F-Promis wollen aus dem Dschungel, ich bitte um Einlass. So schön und aufregend, wie Ubisoft die Welt von **Far Cry 3** inszeniert, werde ich vor Ungeduld und Begeisterung ganz hibbelig. Zu lange schon warte ich auf einen Shooter, der mal wieder alles richtig macht. Okay, ob die Urwald-Ballerei das hinbekommt, steht natürlich noch in den Sternen. Aber alleine die Vorstellung, mir meinen Weg selbst suchen zu können, die KI durch geschickte Manöver zu überlisten und der lautlose Schatten im Unterholz zu sein, lässt mich so verrückt grinsen wie der bekloppte Vaas aus der Präsentation.

WERTUNGSTENDENZ: 9 VON 10



Screen-Info

Die offiziellen Bilder geben wegen ihrer gestellten Perspektive das tatsächliche Spielgeschehen kaum wieder. Daher haben wir zusätzlich aus den E3-Videos eigene Schnappschüsse gemacht.

Battlefield 3

Heer her oder ich fall um!

Genre: Ego-Shooter | Entwickler: Dice | Hersteller: Electronic Arts | Termin: 27. Oktober 2011

Text: Peter Bathge

Wir machten den Praxistest auf der E3: Ist **Battlefield 3** der erwartete Heilsbringer?

?! FAQ

*Wann kann ich **Battlefield 3** endlich spielen?*
Die Veröffentlichung in Deutschland ist für den 27. Oktober angesetzt. Allerdings haben Sie schon vorher Gelegenheit, zumindest die Mehrspieler-Schlachten auszuprobieren: Zum einen wird Dice auf der Kölner Gamescom im August mit einer spielbaren Version von **Battlefield 3** aufkreuzen. Zum anderen startet im September die offene Betaphase – da darf dann jeder mitmachen.

*Ist **Battlefield 3** ein echter Nachfolger des zweiten Teils oder nur ein aufgebohrtes **Bad Company 2**?*
Bei unserem Probespiel auf der E3 waren die Parallelen zum Serienableger **Bad Company 2** nicht zu übersehen. **Battlefield 2**-Features wie der Commander-Modus fehlen. Dafür sind die Schlachten deutlich größer als in **Bad Company 2**; auf dem PC bekriegen sich bis zu 64 Spieler – wie einst in **Battlefield 2**. Außerdem enthält der Fuhrpark wieder Jets. Allerdings nur im Conquest-Modus und während der Solo-Kampagne; die Karten der Spielvarianten Rush und Team-Deathmatch sind schlicht zu klein für die Flugzeuge. Charaktere dürfen sich übrigens wieder hinlegen – in **BC2** war es ihnen lediglich erlaubt, sich zu ducken. Um das sogenannte „Dolphin Diving" zu vermeiden, also den plötzlichen Wechsel vom Rennen zum Liegen, brauchen die Pixelsoldaten länger als etwa in **Call of Duty: Black Ops**, um sich auf den Boden zu werfen.

Wie schaut es mit dem Squad-System aus? Irgendwelche großartigen Neuerungen?
Squad-Mitglieder steigen nur noch bei der Position ihres Befehlshabers ins Spiel ein, nicht mehr bei anderen Teamkameraden. Stirbt der Squad-Leader, so erscheint er bei einem beliebigen Untergebenen wieder. Wegen der gestiegenen Bedeutung des Anführers ist dessen Überleben wichtiger als in den Vorgängern. Fies: Gegner bekommen mittels eines kleinen Sternchens über der Spielfigur angezeigt, bei welchem Soldaten es sich um einen Squad-Leader handelt. Wie in **Bad Company 2** passen maximal vier Spieler in ein Squad.

*Gibt es sonst noch etwas über **Battlefield 3** zu berichten?*
Und ob: Im Mehrspielermodus gibt es keine separate Animation, wenn der Spieler in ein Fahrzeug einsteigt oder es verlässt. Dafür sind die Füße des Charakters jederzeit sichtbar. In der Einzelspieler-Kampagne zerrt der Spieler verletzte Kollegen in Sicherheit. Entgegen ersten Meldungen ist dieses Feature in den Online-Schlachten nicht verfügbar. Apropos verletzte Kollegen: Wenn ein niedergeschossener Spieler per Defibrillator wiederbelebt wird, erhält er keinen Gesundheitsbonus für die Zeit nach der Auferstehung. Allerdings hat er die Möglichkeit, sich gegen die Wiederbelebung zu entscheiden und stattdessen an einem beliebigen Spawn-Punkt neu einzusteigen. Im überarbeiteten Spawn-Bildschirm ist es zudem einfacher als zuvor, die Klasse zu wechseln. Weitere Detailinfos: Der Rückstoß der Waffen soll sich laut Dice an **Battlefield 2142** orientieren, also vergleichsweise schwach ausfallen. Die Gesundheit von Soldaten regeneriert sich von alleine. Und: Neben der Kampagne gibt es einen Koop-Modus für zwei Spieler, dessen zehn Missionen parallel zur Einzelspieler-Story ablaufen.


In der Einzelspielerkampagne kämpfen Sie unter anderem im Irak gegen Terroristen und andere Feinde der freien Welt.

Wo auch immer man sich derzeit im Internet umschaut, sind sich PC-Spieler einig: **Battlefield 3** wird DER Shooter des Jahres 2011. Doch was steckt hinter dieser Heiligenverehrung? Warum sind selbst hartnäckige **Call of Duty**-Fans versucht, dem schwedischen Entwicklerteam Dice Tieropfer darzubringen? Wir machten uns während der E3 in Los Angeles auf die Suche nach Antworten und beschäftigten uns ausführlich mit dem Phänomen **Battlefield 3**.

Was haben wir gesehen?

Auf der E3 zeigte Dice eine neue Mission namens Thunder Run. Alle Infos zu diesem Ausschnitt aus der Kampagne finden Sie auf der nächsten Doppelseite. Darüber hinaus durften wir erstmals selbst Hand an den Mehrspieler-Modus anlegen. Die Macher luden zu einer Partie im Rush-Modus auf der Karte Operation Métro ein, die in Paris spielt. Für Unkundige: Bei Rush kämpfen sich die Angreifer über eine in mehrere Abschnitte eingeteilte Karte und bemühen sich darum, sogenannte M-Com-Stationen zu zerstören. Das andere Team versucht, diese Stellungen so lange zu verteidigen, bis den Angreifern die Respawn-Tickets ausgehen, also die Möglichkeit, nach dem Ableben neu in die Partie einzusteigen.

Wie hat es sich gespielt?

Da Dice uns vorgefertigte Klassen zur Verfügung stellte, können wir keine Aussagen zum Levelsystem machen. Im Vergleich zu **Bad Company 2** sollen Sie aber mit steigender Erfahrung deutlich mehr Waffen und Extras freischalten. Jedes Schießeisen besitzt drei Slots für Visiere, Schalldämpfer oder Taschenlampen. Die Funzeln waren in den Gängen der Pariser U-Bahn besonders nützlich: Nachdem wir die Lichter am Bahnsteg ausgeschossen hatten, blendeten wir Feinde, deren Nachtsichtgerät angeschaltet war, mit der Taschenlampe. Ob die Nachtsicht ein Indiz für Gefechte nach Sonnenuntergang ist? Keine Ahnung, juckt uns auch nicht, denn schon bei Tag sorgt **Battlefield 3** für eine Mordsgaudi. Die Klassen sind interessant (siehe Seite 42), das Waffengefühl realistisch, der Sound geht unter die Haut und die Optik samt Zerstörungseffekten ist ohnehin über jeden Zweifel erhaben. Wenn die Kampagne so gut inszeniert ist wie die bisher gezeigten Ausschnitte und der Mehrspieler-Modus von den üblichen Kinderkrankheiten verschont bleibt, erwartet uns ein hervorragender Ego-Shooter – vielleicht sogar DER Shooter des Jahres.

Alle Infos zur Limited Edition und dem Vorbesteller-DLC

Wer **Battlefield 3** vorbestellt, erhält je nach gewählter Handelskette andere exklusive Spielinhalte, die es nirgendwo sonst gibt. Hier eine Liste aller bekannten Vorbesteller-Boni:

- **Back to Karkand:** Enthält vier überarbeitete Maps, zehn Waffen und vier Fahrzeuge aus **Battlefield 2**. Außerdem gibt es jeweils zehn exklusive Dog-Tags und Erfolge sowie acht Ausrüstungs-Gadgets. Anbieter: Der DLC liegt der Limited Edition bei, die es im Handel zu kaufen gibt, solange der Vorrat reicht. Käufer der normalen Spielfassung erhalten das Paket etwa einen Monat nach Release als kostenpflichtigen Download.
- **Physical Warfare Pack:** Enthält das Type-88-Maschinen- und SKS-Scharfschützengewehr. Spieler haben ab Stufe 1 Zugriff auf die DAO-12-Schrotflinte und bestücken diese mit Flechette-Munition. Die Waffen stellt Dice allen Käufern später als kostenlosen Patch zur Verfügung. Anbieter: amazon.de
- **Dog-Tags:** Sie dürfen die Erkennungsmarke Ihres Soldaten mit einem von fünf exklusiven Motiven verzieren. Anbieter: play.com
- **SPECACT:** Hiermit wählen Sie aus acht einzigartigen Multiplayer-Skins, um das Aussehen Ihrer Spielfigur zu bestimmen. Anbieter: game.se



Der DLC **Back to Karkand** liegt exklusiv der Limited Edition bei und enthält vier Mehrspieler-Karten. Hier zu sehen: Gulf of Oman.

Spektakulär und mitreißend: Die E3-Panzerfahrt

In Los Angeles zeigte Dice den Level Thunder Run aus der Einzelspieler-Kampagne.



STIMMIGER BEGINN
31. Oktober 2014: Corporal Jonathan „Jono" Miller fährt als Teil des 1st Marine Tank Battalions der US-Streitkräfte durch die iranische Kavir-Wüste. Eine phänomenale Weitsicht erlaubt den Blick auf den entfernten Gebirgszug, die Panzer rund um Millers Gefährt wirbeln Staubwolken auf und eine gigantische Rauchsäule am Horizont markiert das Ziel der Kolonne. Dazu grollen und quietschen die Panzerketten so authentisch, dass selbst Wehrdienstverweiger vor Wonne jauchzen.



TOD VON OBEN
Miller wechselt den Zielcomputer; eine Drohne zeigt ihm den gegnerischen Außenposten, in dem die Artillerie Stellung bezogen hat. Per Mausklick markiert der Spieler Ziele, anschließend werfen A10-Flugzeuge Bomben auf das Lager und vernichten die Abschussvorrichtungen der Langstreckenraketen.

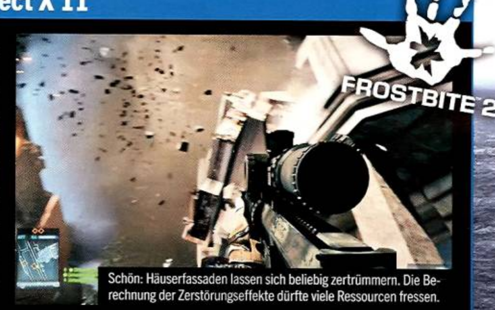


IM BAUCH DER BESTIE
Späher melden per Funk die Position feindlicher Tanks. Miller lässt sich ins Panzerinnere hinab und übernimmt die Kontrolle **1**. Der Spieler steuert den Panzer aus der Ego-Perspektive, eine zugeschaltete Wärmebildkamera **2** hilft beim Zielen.

TONTAUBENSCHIESSEN
Die Feuerkraft der US-Panzer macht mit den Kettenfahrzeugen der fiktiven kurdischen Rebellengruppe PLR kurzen Prozess. Nach dem Gefecht nimmt das Bataillon den Weg zu der Rauchsäule wieder auf. Doch dann schlagen Raketen in der Nähe ein und der Kommandant befiehlt einen Halt: Die Artillerie des Feindes hat Millers Kampfverband im Visier.

Die Engine: Brachiale Optik dank Direct X 11

Die grandiose Grafik von **Battlefield 3** hat ihren Preis: Die Frostbite-2-Engine benötigt für die Darstellung der spektakulären Zerstörungseffekte und beeindruckenden Landschaftspanoramen zwingend eine Grafikkarte, die Direct X 10 oder 11 unterstützt. Dementsprechend funktioniert **Battlefield 3** nicht auf Computern mit dem Direct-X-9-Betriebssystem Windows XP. Dafür haben auch Besitzer älterer PCs anderweitig Grund zur (Schaden-)Freude: Wie Dice kürzlich enthüllte, laufen die Konsolenversionen von **Battlefield 3** mit lediglich 30 Frames pro Sekunde. Normalerweise sind 60 Fps für einen Ego-Shooter üblich. Außerdem waren Konsolenspieler anlässlich der ersten Präsentation der PlayStation-3-Fassung enttäuscht: Auf dem PC sieht **Battlefield 3** weitaus besser aus als in der Konsolenadaption. Das liegt zweifellos auch an der am Computer höheren Auflösung; Besitzer einer PlayStation 3 oder Xbox 360 erleben das Geschehen lediglich in 720p (1.280 x 720 Bildpunkte).



Schön: Häuserfassaden lassen sich beliebig zertrümmern. Die Berechnung der Zerstörungseffekte dürfte viele Ressourcen fressen.



ALLE EINHEITEN VORWÄRTS!
Nachdem die Artillerie aus dem Weg geräumt ist, rüstet sich die Panzerkolonne zum Angriff auf den Außenposten. Schön: In einer geschmeidig animierten Skriptsequenz sieht der Spieler dabei zu, wie Millers Partner die Kanone durchlädt. Bitter: Bei der Fahrt in Richtung Feind erwischt es einen der M1-Abrams-Panzer; die Besatzung versucht, aus dem brennenden Wrack zu fliehen, und fällt dabei selbst den Flammen zum Opfer.



DURCH DIE LÜCKE
Während der Fahrt verwandelt die 120-mm-Kanone des Abrams gegnerische Wachtürme in Sägespäne. Ein Luftangriff pulverisiert die Außenmauer, dann geht es zwischen brennenden Trümmern hindurch ins Innere. Gegen die fliehenden Infanteristen setzt Miller ein 7,82-mm-Maschinengewehr ein, dessen Stakkatofeuer uns ebenso die Gehörgänge durchbläst wie die Explosion einer versteckten Raketenbatterie am anderen Ende des Lagers.



Später in der Kampagne steigen Sie selbst ins Cockpit eines Jets – das geht ansonsten nur im Conquest-Modus.

ALLES ZU ENDE? VON WEGEN!
Beschwingt vom Erfolg im Feindlager fährt Miller seinen Panzer über eine Kuppe – und bleibt abrupt stehen. Vor ihm breitet sich eine scheinbar endlose Ebene aus, auf der dutzende Feuer brennen. Schwarzer Rauch verfinstert den halben Himmel und US-Jets düsen mit ohrenbetäubendem Lärm über die Köpfe der Soldaten hinweg. Inmitten des öligen Rauchs zucken Lichtblitze und der Donner ferner Explosionen ertönt: Dort am Horizont tobt eine noch viel größere Schlacht als jene, die Miller soeben bestritten hat. Angesichts der Tatsache, dass wir und die versammelte Presse bereits von diesem Geplänkel absolut begeistert waren, scheint schon jetzt sicher: Die Kampagne von **Battlefield 3** wird ein Garant für Gänsehaut und Spielspaß!

Die Animationen: Realismus dank Profihilfe

In **Battlefield 3** sehen nicht nur Waffen und Panzer aus wie ihre realen Vorbilder, auch bei der Darstellung der Soldaten setzt Dice auf eine wirklichkeitsgetreue Darstellung. Zu diesem Zweck arbeitet das Entwicklerstudio mit einem ehemaligen Mitglied der britischen Spezialeinheit SAS (Special Airfore Service) zusammen. Buchautor Andy McNab (Lesetipp: **Nick Stone**) befindet sich auch im Ruhestand auf der Abschussliste mehrerer Terroristenvereinigungen, weshalb seine wahre Identität geheimer ist als der Grund für den Sexappeal der PC-ACTION-Redakteure. Als Militärexperte instruiert McNab im Motion-Capturing-Studio die von Dice engagierten Schauspieler über die richtige Bedienung von Waffen und Ausrüstung. Spezialkameras nehmen dabei Bewegungsabläufe und Gesichtsausdrücke auf, die als Grundlage für die Animation der virtuellen Protagonisten dienen. Die aus der **FIFA**-Serie bekannte ANT-Engine sorgt dabei für fließende Übergänge zwischen den einzelnen Animationsstufen.



Kameras nehmen Bewegungen und Gesichtsausdrücke der Schauspieler auf 1. Daraus entstehen im Spiel lebensnahe Polygon-Charaktere 2.

Überarbeitet: Die Mehrspieler-Klassen

Der Medic aus Bad Company 2 ist Geschichte, dafür gibt es die neue Support-Klasse.



ENGINEER
Dem bisherigen Informationsstand zufolge erwarten Spieler dieser Klasse die wenigsten Neuerungen: Der Techniker repariert weiterhin Fahrzeuge und schleppt eine Panzerfaust mit sich herum, um feindliche Tanks zu sprengen.

ASSAULT
Der Sturmsoldat übernimmt die Aufgaben des Sanitäters. Allerdings benötigt der Defibrillator neuerdings eine kurze Anlaufzeit und ist nach der Wiederbelebung eines Kameraden ein paar Sekunden lang nicht verfügbar.

RECON
Im Gegensatz zu **Bad Company 2** dürfen sich Charaktere auf den Boden legen – perfekt für im Unterholz lauernde Scharfschützen. Per Leertaste halten diese Charaktere den Atem an, um ihre Präzision zu erhöhen. Die Recon-Klasse verfügt außerdem über C4-Sprengstoff und Drohnen, mit denen sie Gegner markiert. Die fliegenden Helfer lassen sich von jeder Position aus starten.

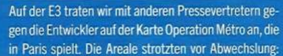
SUPPORT
Der Support-Soldat verteilt Munition und nagelt per Sperrfeuer Gegner in der Deckung fest; der Stresslevel des Betroffenen steigt und verursacht einen wackelnden Bildausschnitt. Murkst ein Kollege der Support-Klasse den gehandicapten Feind ab, so erhält der Mann mit dem Maschinengewehr Bonuspunkte, auch wenn keine seiner Kugeln den Widersacher trifft.

Multiplayer angespielt: Die wichtigsten Erkenntnisse

VIELFÄLTIG: SPIELMODI UND KARTEN







Auf der E3 traten wir mit anderen Pressevertretern gegen die Entwickler auf der Karte Operation Métro an, die in Paris spielt. Die Areale strotzten vor Abwechslung: Von einem Park über einen U-Bahn-Schacht bis hin zu einer Häuserschlucht war alles dabei. Der Spielmodus war das aus **Bad Company 2** bekannte Rush (missionsbasierte Kämpfe über mehrere Abschnitte hinweg). Das fertige Spiel enthält zudem Conquest (Erobern und Halten von Basen) sowie Team-Deathmatch.

WIDERSTANDSFÄHIG: VEHIKEL



Neu: Beschädigte Fahrzeuge reparieren sich langsam von alleine, wenn sie aus der Schusslinie fliehen. Trefferzonen sorgen dafür, dass eine an der Seite einschlagende Rakete das Gefährt nur beschädigt, aber nicht zerstört: Es ist unbeweglich, lediglich die Bordwaffen lassen sich noch benutzen.

BEGEHRT: DOG-TAGS

Bad Company 2 belohnte Spieler mit Dog-Tags, wenn sie einen Gegner mit dem Messer erledigten. Die Erfahrungsstufe des Widersachers bestimmte dabei, ob das Spiel Ihnen eine bronzene, eine silberne oder eine goldene Erkennungsmarke zuteilte. In **Battlefield 3** haben Sie die Möglichkeit, die Dog-Tags selbst zu gestalten: Sie wählen aus verschiedenen Designs und entscheiden, welche Statistik aus einer Reihe von möglichen Werten neben dem Namen Ihres Charakters angezeigt wird. Gelingt es Ihnen, einen Widersacher von hinten mit dem Messer zu erledigen, bekommen Sie sein Dog-Tag. Apropos Messer: Die Animation, in der ein Gegner mit der Klinge erledigt wird, dauert nun deutlich länger. Außerdem haben Sie die Wahl, ob Sie eine Schnelltaste für den Messerangriff festlegen oder die Waffe mittels Zifferntaste auswählen und den Angriff per Mausklick ausführen. Das Gleiche gilt für Granaten.

BATTLEFIELD 3 VS. MODERN WARFARE 3

Wodurch zeichnen sich die beiden wichtigsten Militär-Shooter des Jahres im Mehrspielermodus aus? Ein Überblick:

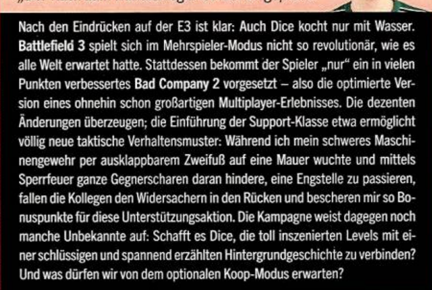
BATTLEFIELD 3

- Riesige Schlachten für bis zu 64 Spieler
- Komplexität dank Fahrzeuge und vorgegebener Klassen
- Das neue Battlelog hält Spielerfortschritte fest und informiert über Aktivitäten der Online-Freunde.
- Drei verfügbare Aufsätze für jede Waffe
- Separate Koop-Kampagne mit zehn Aufträgen

CALL OF DUTY MW3

- Schnelle, kleine Gefechte, bei denen Teamplay und Taktik hinter der Fähigkeit des Einzelnen zurückstehen
- Killstreak-Belohnungen für ununterbrochene Abschussserien
- Waffen und Klassen lassen sich stark individualisieren
- **Call of Duty: Elite** als Online-Plattform für Spieler und Clans
- Spec-Ops-Modus mit Koop-Missionen

Peter meint



„Der Rush zum Händlerregal ist fest eingeplant."

Nach den Eindrücken auf der E3 ist klar: Auch Dice kocht nur mit Wasser. **Battlefield 3** spielt sich im Mehrspieler-Modus nicht so revolutionär, wie es alle Welt erwartet hatte. Stattdessen bekommt der Spieler „nur" ein in vielen Punkten verbessertes **Bad Company 2** vorgesetzt – also die optimierte Version eines ohnehin schon großartigen Multiplayer-Erlebnisses. Die dezenten Änderungen überzeugen; die Einführung der Support-Klasse etwa ermöglicht völlig neue taktische Verhaltensmuster: Während ich mein schweres Maschinengewehr per ausklappbarem Zweifuß auf eine Mauer wuchte und mittels Sperrfeuer ganze Gegnerscharen daran hindere, eine Engstelle zu passieren, fallen die Kollegen den Widersachern in den Rücken und bescheren mir so Bonuspunkte für diese Unterstützungsaktion. Die Kampagne weist dagegen noch manche Unbekannte auf: Schafft es Dice, die toll inszenierten Levels mit einer schlüssigen und spannend erzählten Hintergrundgeschichte zu verbinden? Und was dürfen wir von dem optionalen Koop-Modus erwarten?

WERTUNGSTENDENZ: 10 VON 10



Screen-Info

Die Screenshots auf dieser Seite kommen von Hersteller Ubisoft und decken sich mit unseren Spieleindrücken von der E3.

Die blauen Anzeigen um die Waffen stammen vom Cross-com. Dieses Menü eröffnet Ihnen taktische Optionen.

Ghost Recon: Future Soldier

Aufklärungsbedarf

Genre: Taktik-Shooter | Entwickler: Ubisoft Paris | Hersteller: Ubisoft | Termin: 1. Quartal 2012

Text: Viktor Eippert

Hätten **Splinter Cell: Conviction** und **Modern Warfare** ein Kind, hieße es **Future Soldier**.

Erst hörte man ewig nichts von **Future Soldier** und dann, als Ubisoft endlich neue Szenen auf der E3 zeigte, machten sich Gerüchte breit, der Taktik-Shooter würde nicht für PC erscheinen. Dies dementierte Ubisoft inzwischen offiziell. Außerdem soll **Future Soldier** zugänglicher werden und auf eine actionreichere Inszenierung als seine Vorgänger setzen. Man will schließlich eine breitere Spielergruppe ansprechen als bisher.

Spielsachen für große Kinder

Wie der Name schon verrät, spielt der neueste Teil von Ubisofts Taktikshooter-Reihe in einer nicht näher definierten Zukunft. Daraus resultiert natürlich auch allerhand hochtechnisierter Kram für das Ghost Recon Squad; allen voran das Cross-com, ein modernes Interface, das Missionsziele, Gegnerpositionen, den derzeitigen Munitionsstand und andere wichtige Infos über das Sichtvisier des von Ihnen verkörperten Soldaten direkt in die Spielwelt projiziert. Das sieht nicht nur unverschämt cool aus, es erweist sich auch als sehr praktisch. Beispielsweise wenn man es mit der Erkundungsdrohne kombiniert. Schickt man dieses kleine Fluggerät los, wechselt die Sicht in die Kameraperspektive der Drohne und man kann sie über die Umgebung steuern. Jeder so erblickte Gegner wird automatisch markiert und erscheint fortan für alle vier Squad-Mitglieder als Marke im Cross-com. Zudem können Spieler ihre Hightech-Waffen auseinandernehmen und frei nach Wunsch neu zusammensetzen. Ansonsten setzt auch **Future Soldier** wieder auf taktisches Teamplay, das vor allem im Vier-Spieler-Koop einen wichtigen Stellenwert einnimmt. Wie stark da die verschiedenen Klassen und Spezialisierungen der vier Ghosts reinspielen, ist derzeit noch unklar.



Wenn die Tarnung aufgeflogen ist, hilft meist nur, die nächste Deckung aufzusuchen und sich mit Waffengewalt durchzukämpfen.

Viktor meint

„Weniger Simulation, mehr Explosionen. Da bin ich dabei!"

Bisher ließ mich die **Ghost Recon**-Reihe ziemlich kalt. So wie viele andere Taktik-Shooter auch. Mir passiert da einfach zu wenig in zu langer Zeit. Doch mit **Future Soldier** könnte sich das tatsächlich ändern! Die futuristische Präsentation fügt sich wunderbar in die Thematik und die Neuerungen sind sinnvoll und interessant zugleich. Auf der anderen Seite kommen Simulationsfreunde womöglich nicht voll auf ihre Kosten. Die angespielte Nigeria-Mission war ziemlich beengt und meist hat es schon gereicht, sich eine Deckung zu suchen und die Gegner einfach niederzuschießen. Hoffen wir mal, dass das nur am Level lag.

WERTUNGSTENDENZ: 8 VON 10

Was wünschen Sie sich von Ihrem Internet-Anbieter?

- ☐ Musik mit Highspeed downloaden
- ☐ Ruckelfreies Online-Gaming
- ☐ Mit mehreren Geräten gleichzeitig surfen
- ☐ Online blitzschnell Videos hochladen
- ☐ Kristallklares Video-Streaming in HD
- ☐ Filme superschnell runterladen

Am Boden herrscht knallharter Krieg: Kein Spiel inszeniert Gefechte so realitätsnah wie die **Arma**-Reihe.

Volumetrische Wolken und eine herrliche Weitsicht setzen Limnos von oben wunderschön in Szene.

Abtauchen, Soldat! Erstmals in der Serie erleben Sie nun auch Gefechte auf und unter Wasser.

Screen-Info

Die Bilder stammen von Hersteller Bohemia Interactive. Sie zeigen keine echten Spielszenen, sondern sollen exemplarisch darstellen, wie **Arma 3** aussehen wird und was man dabei alles erlebt.

Arma 3

Krieg dich endlich ein!

Genre: Ego-Shooter | Entwickler: Bohemia Interactive | Hersteller: Noch nicht bekannt | Termin: Sommer 2012

Text: Robert Horn

Bohemias Schlachtplan steht fest: Ein Neustart ohne Bugs!

Die letzten verbleibenden Helden der Militärsimulationen sind die Tschechen von Bohemia Interactive. Die haben vor langer Zeit – 2001 war's – ein Spiel namens **Operation Flashpoint** auf den Markt gebracht und damit Computerspielgeschichte geschrieben. Spannender hätte man virtuellen Krieg nicht inszenieren können. Nun liegen die Namensrechte inzwischen bei Codemasters, Bohemia Interactive nennt seine Reihe **Arma** (abgeleitet von **Armed Assault**, dem ersten inoffiziellen Nachfolger von **Operation Flashpoint**) und müht sich seither, den hohen Erwartungen der Hardcore-Fans gerecht zu werden. Was nicht immer gelingt, **Arma 2** war bei seinem Erscheinen 2009 ein Bug-Desaster. Dementsprechend vorsichtig sind wir mit Jubelarien für das gerade angekündigte **Arma 3**. Denn im Kern bleibt das Spiel sich selber treu, es erwarten Sie brutal-realistische Ballereien über riesige Entfernungen, ein gewaltiges, frei begehbares Areal (in diesem Fall die Insel Limnos mit etwa 900 Quadratkilometern Fläche) und jede Menge akkurat nachgebauter militärischer Fahr- und Flugzeuge.

Zurück in die Zukunft

Zum ersten Mal in der Geschichte der Serie wagen die Entwickler den Schritt weg von realistischen Konflikten in der Gegenwart, hin zu einem futuristisch angehauchten Krieg in naher Zukunft. So wird es Kriegsgerät geben, das frei erfunden ist. Trotzdem soll **Arma 3** möglichst realitätsnah bleiben. Haben Sie also keine Angst vor Laserwaffen! Neu außerdem: Das Spiel nutzt jetzt eine Physik- und Ragdoll-Engine. Außerdem verlegen die Entwickler das Geschehen teilweise unter Wasser. Sie werden bei einigen Einsätzen also im Taucheranzug auf die Jagd gehen. Ob man auch U-Boote steuern wird, ist noch unklar.

Nebel des Krieges

Details zum eigentlichen Spiel gibt es noch nicht: Wird das umständliche Befehlsmenü endlich an moderne Standards angepasst? Die Steuerung entschlackt? Und wer kämpft überhaupt gegen wen? „Eine Armee aus dem Osten!", sagt man uns dazu nur. Und: „Nicht die Russen!" Aha. Wir sind auf jeden Fall gespannt, ob **Arma 3** den Sprung in das moderne Computerspielzeitalter schaffen wird.

Robert meint



„Da krieg ich gleich wieder dieses Kribbeln ..."

Mit **Arma** verbindet mich eine tiefgehende Hassliebe. Ich vergöttere das Erstlingswerk **Operation Flashpoint** und ich HASSE **Arma 2**. Das war bei Erscheinen dermaßen fehlerverseucht, dass selbst mir als eingefleischtem Fanboy der Kragen geplatzt ist. Als ich dann die Demo von **Arma 3** auf der E3 in Los Angeles gesehen habe, war all der Groll auf einmal unwichtig: Ich wollte mich sofort in diese Welt stürzen, wieder diese packenden, atemlos machenden Gefechte erleben, die einen fordern und knallhart bestrafen, wenn man nur einen falschen Schritt macht. Ich hoffe, dass die Entwickler dieses Mal die Kurve kriegen!

WERTUNGSTENDENZ: 7 VON 10



Screen-Info

Bis auf das Aufmacher-Artwork stammen alle Bilder aus einem Gameplay-Trailer zu **The Darkness 2** und spiegeln somit die grafische Qualität des Spiels wider.

Jackie Estacado hat es nicht leicht. Nicht nur, dass er sich mit dem Fluch namens The Darkness herumärgern muss, er bekommt es auch noch mit einem mysteriösen Kult zu tun.

The Darkness 2

Frisch Gehacktes gefällig?

Genre: Ego-Shooter | Entwickler: Digital Extremes | Hersteller: 2K Games/Take 2 | Termin: 4. Oktober 2011

Text: Sebastian Weber

Nette Ideen, gepaart mit jeder Menge Splatter – aber nicht in Deutschland?

The Darkness 2 ist mal wieder so ein Spiel, über das wir vermutlich gar nicht berichten bräuchten, da es im Raster der deutschen Jugendschutzsysteme hängen bleiben wird und es somit nicht in den Handel schafft oder nur schwer zu bekommen sein wird. Aber seit der **Dead Space**-Reihe wissen wir, dass es immer wieder Überraschungen gibt, auch wenn **The Darkness 2** sich alle Mühe gibt, USK und BPjM nicht zu gefallen: Das Spiel setzt zwei Jahre nach dem indizierten Vorgänger ein. Held Jackie Estacado hat sich inzwischen zum Don seiner Mafia-Familie hochgearbeitet, ist über den Verlust seiner Freundin hinweggekommen (die im Vorgänger ermordet wurde) und hat es vor allem geschafft, die ihn beherrschende dunkle Macht – The Darkness – zu unterdrücken. Wie immer soll jeder, der den Vorgänger nicht kennt, seinen Spaß haben, auch ohne die Hintergründe zu kennen. Wir wollen den Entwicklern mal Glauben schenken.

Schlechte Ausgangslage

So weit klingt es für Jackie so, als wäre sein Leben nur eitel Sonnenschein. Doch **The Darkness 2** setzt seinen Protagonisten sehr schnell stark unter Druck, denn ein mysteriöser Kult hat es auf unseren Mafioso abgesehen. Die sogenannte Bruderschaft war einst der Hüter der bösen Macht, die Jackie innewohnt, und sollte verhindern, dass The Darkness für fiese Machenschaften genutzt wird. Und genau diese Kerle wollen Jackie nun The Darkness austreiben – was allerdings der Gesundheit des Wirts nicht sonderlich zuträglich ist. Denn schon früh im Spiel lernen Sie den Oberbösewicht des Abenteuers kennen, der Jackie von einem Handlanger an ein Holzbrett nageln lässt. Mit jedem Schlag, der die Nägel tiefer in die Hände des Protagonisten treibt, wird Jackie wütender und The Darkness stärker.

Schlaue Gegner

Da sich die Kerle der Bruderschaft mit Jackies übermenschlichen Fähigkeiten auskennen, stellen die Jungs deutlich cleverere Widersacher dar als etwa andere Mafiosi, die hier und da auch dran glauben müssen. Der Fluch The Darkness schöpft seine Kraft aus der Dunkelheit – welch Überraschung. Das heißt, nur wenn sich Jackie im Düsteren aufhält, wird er bei Verletzungen


Im späteren Spielverlauf treffen Sie wohl auch auf Gegner mit übermenschlichen Kräften. Was genau hinter den leuchtenden Augen und Narben im Gesicht steckt, wissen wir noch nicht.


Dank seiner beiden Tentakel kann Jackie eine Autotür aus den Angeln reißen und als Schutzschild verwenden.


Kreativität wird in **The Darkness 2** belohnt. Wer einen Queue als Speer nutzt, verdient sich mehr dunkle Essenz, mit der er seine Fähigkeiten ausbauen kann.


Gerade Nahkampfangriffe inszenieren die Entwickler überaus explizit. Dieser Kerl verliert gleich sein Gesicht, jede Menge Blut inbegriffen. Die USK wird es nicht freuen.

geheilt oder kann die beiden dämonischen Tentakelarme benutzen, auf die er dank The Darkness zurückgreifen kann. Die Anhänger der Bruderschaft halten sich deshalb in der Nähe von Scheinwerfern auf, nutzen Taschenlampen oder werfen spezielle Blendgranaten, um die Umgebung zu erhellen und Jackie so zu zwingen, auf seine Schusswaffen zurückzugreifen.

Angriff der Killer-Tentakel

Dabei sind die genannten Tentakel eigentlich das Hauptwerkzeug und vor allem die Waffen, die am meisten Spaß machen, zeitgleich aber sicher auch die Jugendfreigabe gefährden. Der eine von beiden ist dafür zuständig, Gegenstände aufzunehmen. So reißen Sie zum Beispiel Parkuhren aus dem Asphalt und schleudern diese als Speer auf Gegner. Oder aber Sie rupfen eine Autotür aus den Angeln und nutzen sie dann als Deckung. Der andere Arm dient eher als Waffe, denn mit ihm schlitzen Sie Ihre Feinde ekelhaft detailliert auf. Wie auch immer Sie also mit diesem Arm auf einen Widersacher einschlagen, zerlegt es dessen Körper physikalisch korrekt und teilweise in Zeitlupe. Auch Spezialangriffe, die beide Tentakel kombinieren, sind möglich, etwa einen Gegner hochzuschleudern und dann in der Luft der Länge nach entzweizureißen.

Gewalt ist eine Lösung

Den Grad an Brutalität bauen die Entwickler Digital Extremes sogar als Spielelement ein. Für jeden besiegten Gegner sammelt Jackie nämlich dunkle Essenz ein, mit der Sie dann wiederum die Fähigkeiten des Helden ausbauen können. Je kreativer oder grausamer Sie Bösewichter erledigen, desto mehr verdienen Sie von dieser dunklen Essenz. Insgesamt gibt es vier Fähigkeiten, nämlich „weapon", „mystical", „demonic" und „gun channeling". Was sich genau hinter diesen Aspekten verbirgt, das wissen wir noch nicht, denn die Entwickler zeigten nur einen Skill, nämlich „gun channeling": Dabei haben Sie die Möglichkeit, The Darkness für kurze Zeit auf Ihre Waffen zu übertragen, sodass Sie unendlich Munition in den Knarren haben und vor allem mehr Schaden anrichten. **The Darkness 2** klingt also durchaus spannend, sieht grafisch nett und stimmig aus, dürfte aber wie eingangs erwähnt für den deutschen Markt zu sehr auf Splatter setzen.

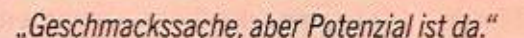
Sebastian meint



„Geschmackssache, aber Potenzial ist da."

The Darkness 2 hat einen ganz eigenen Stil. Grafisch ist es comicartig angehaucht, was einem nicht gefallen muss, aber meiner Meinung nach sehr stimmig wirkt. Und gerade bei dem vorherrschenden Gewaltgrad des Spiels finde ich den Grafikstil gut gewählt. Auch spielerisch hat **The Darkness 2** einige Ansätze, die es vom Shooter-Allerlei abheben. Es geht eben nicht nur ums stumpfe Ballern, sondern darum, hier und da taktisch vorzugehen. Wann und wo ist Schatten beziehungsweise Dunkelheit, welche Objekte in der Umgebung kann ich nutzen, um die Gegner möglichst so auszuschalten, dass ich viel dunkle Essenz kassiere? All diese Fragen geistern einem durch den Kopf und regen einen an, sich mit Jackie und seiner Welt zu beschäftigen. Ich bin nur noch gespannt, wie fesselnd die Story am Ende wird.

WERTUNGSTENDENZ: 8 VON 10



Screen-Info

Die Bilder zeigen zwar nur gestellte Szenen, wie man sie im Replay-Modus zu sehen bekommt. Die Screens entsprechen aber der zu erwartenden Grafikqualität des Spiels auf dem PC.

So kennt man ihn: Raubein Mark van Bommel (Nummer 4 im rot-schwarzen Jersey) lässt Inter-Stürmer Samuel Eto'o über die Klinge springen.

Eine typische **PES 2012**-Szene: Klose (rechts) schirmt mit seinem Körper den Ball ab, um den startenden Podolski zu bedienen.

PES 2012

Angriffslustig

Genre: Sportspiel | Entwickler: Konami Tokyo | Hersteller: Konami | Termin: Herbst 2011

Text: Wolfgang Fischer

Das neue Pro Evolution Soccer setzt auf längst fällige KI-Verbesserungen.

Wer auf der E3 den neuesten Teil der Fußballsimulation anspielen wollte, brauchte gute Kontakte zu Hersteller Konami. Denn **PES 2012** wurde wie viele andere Hochkaräter auf der Spielemesse nur hinter verschlossenen Türen gezeigt. Wir haben unsere Beziehungen spielen lassen und ein paar Probe-Matches riskiert.

Bewegungstherapie

Vorab: Die angespielte Version befand sich noch in einem sehr frühen Stadium. Es waren lediglich eine Handvoll Teams enthalten, versprochene Grafikverbesserungen gab es noch nicht zu sehen und in Sachen Gameplay hatten die Japaner noch nicht alle neuen Features implementiert. Das Gezeigte hatte es aber schon in sich: **PES 2012** bietet eine deutlich überarbeitete Spielerintelligenz, die für viel mehr Dynamik auf dem Platz sorgt. Sämtliche Spieler sind jetzt die ganze Zeit in Bewegung, reagieren grundsätzlich schneller und besser auf Spielsituationen. Die KI-Kameraden stopfen Löcher in der Abwehr und – was viel wichtiger ist – schalten sich jetzt selbstständig viel stärker ins Angriffsspiel ein. Damit hat man mehr Raum für Dribblings und obendrein viele lohnende Anspielstationen.

Das Ende einer Ära

Damit die Kugel in allen Spielsituationen auch wirklich zum richtigen Spieler kommt, dürfen Sie nun vorher das Ziel mit dem rechten Analogstick auswählen. Das funktioniert nicht nur im Spiel gut, sondern auch bei Standardsituationen wie Einwürfen, Ab- oder Freistößen. Nach einer gewissen Eingewöhnungszeit eröffnen sich dadurch ganz neue Taktikoptionen. Apropos Taktik: Die legen Sie in Zukunft über das Digikreuz fest. Wer bislang auf diese Art seine virtuellen Kicker über den Platz scheuchte, sollte sich so langsam auf analoge Steuerung umstellen.

Wolfgang meint



„Gute Ideen, aber gut genug, um FIFA zu schlagen?"

Variabler, schneller, spaßiger – das neue **PES** spielte sich auf der E3 wirklich klasse. Vor allem im Angriff macht sich die verbesserte künstliche Intelligenz der Mitstreiter deutlich bemerkbar. Ich hoffe nur, dass Konami das Balancing so hinbekommt, dass Partien nicht zu einem einzigen Torreigen verkommen.

WERTUNGSTENDENZ: 8 VON 10



Alle aktuellen Wagen, Fahrer und Strecken der 2011er-Saison sind im Spiel drin!



Die ersten Screenshots sehen klasse aus und vermitteln jede Menge Formel-1-Feeling.

Die Regenrennen mitsamt der üblen Sicht dürften für Nervenkitzel sorgen.



Das DRS-System erlaubt das manuelle Verstellen des Heckflügels im Rennen.

Screen-Info

Die gezeigten Bilder geben die grafische Qualität der Xbox-360-Fassung des Spiels sehr gut wieder. Echte PC-Screens, die eine höhere Bildschirmauflösung zeigen, stellte uns Codemasters nicht zur Verfügung.

F1 2011

Vettelwirtschaft

Genre: Rennspiel | Entwickler: Codemasters Birmingham | Hersteller: Codemasters | Termin: 24. September 2011

Text: Sebastian Stange

Mit konsequenten Verbesserungen und F1-Lizenz zum ultimativen Racing-Erlebnis?

Die Formel-1-Simulation **F1 2010** vom letzten Jahr war ein richtig gutes Spiel, wies bei eingehender Betrachtung aber einige richtig unerfreuliche Bugs auf. Die diesjährige Edition will sich solche Patzer nicht leisten. Doch **F1 2011** soll nicht nur die aktuellen Wagen und ein fehlerfreies Spiel, sondern auch gleich eine ganz neue Formel-1-Rennerfahrung bieten – natürlich online wie offline!

Detailgetreue Umsetzung

Die offensichtlichste Neuerung ist natürlich das Update auf die 2011er-Ausgabe der Formel-1-Lizenz. Das bringt zwei neue Kurse – Buddh International Circuit in Indien und den guten alten Nürburgring. Dazu kommen alle aktuellen Teams, Wagen und natürlich die Rennfahrer. Auch KERS (kurzer PS-Schub per Knopfdruck), DRS (einstellbarer Heckflügel) sowie Pirelli-Reifen sind dabei – ganz wie in der echten 2011er Saison. Obendrein wurden alle 19 Kurse des Spiels optisch runderneuert und mit neuer Beleuchtung sowie mehr Details versehen. Auch ein neues System für dynamische Bewölkung sowie eine frische Fahrphysik integrierte man in **F1 2011**. Neu sind auch Tag-Nacht-Wechsel sowie bessere Wettereffekte. Wagenschäden und Technikausfälle wurden überarbeitet. Technische Defekte sind nun besser vorhersehbar und glaubwürdiger integriert. Wer beispielsweise öfter durchs Kiesbett fährt, riskiert Reifenplatzer.

Mittendrin statt nur dabei

Das Leben als Formel-1-Fahrer spielt eine zentrale Rolle im Spiel. Dieses Erlebnis soll durch Jubelszenen, eine begehbare, grafisch aufgepeppte Garage sowie glaubwürdigen Boxenfunk realistischer denn je werden. Obendrein wurde der Mehrspielermodus gründlich überarbeitet. Erstmals rasen Sie online inmitten eines vollen Fahrerfelds mit 24 Wagen, 16 davon werden von Spielern gesteuert. Ebenfalls toll: eine Koop-Karriere für zwei Spieler. Hierin kämpfen beide für den Sieg in der Teamwertung, werden aber mit der Zeit zu Konkurrenten bei der Fahrerwertung. Das alles erleben Sie online, im LAN-Modus oder mittels geteilten Bildschirms.

Sebastian meint

„Mehr als ein simples Lizenz-Update!"

Es ist immer schön, wenn ein Entwickler für den Nachfolger eines beliebten Titels nicht nur Feintuning betreibt, sondern auch Grundsätzliches anpackt. Ich bin zwar kein Fan der Inszenierung des Fahrerlebens, dafür freue ich mich auf die neuen Mehrspielermodi und die neue Fahrphysik. Mit der wollen die Entwickler das Rennerlebnis nachvollziehbarer und vorhersehbarer machen. Bei einem so schnellen Rennspiel finde ich das extrem wichtig.

WERTUNGSTENDENZ: 8 VON 10

Screen-Info

Alle Screenshots stammen von Entwickler Blizzard. Sie zeigen unverfälschte Spielgrafik, einzig das Menü wurde auf einigen Bildern ausgeblendet. **Heart of the Swarm** sieht genauso gut aus wie **Wings of Liberty**.

Kerrigan ist auf fast allen Karten als aktive Spezialeinheit dabei. Wenn sie ins Gras beißt, wird sie nach kurzer Zeit einfach in ihrer Basis wiederbelebt.

Starcraft 2: Heart of the Swarm

Ein Herz für Ungetiere

Genre: Echtzeit-Strategie | Entwickler: Blizzard Entertainment | Hersteller: Blizzard Entertainment | Termin: Unbekannt – vermutlich 2012

Text: Felix Schütz

Wiederkehr einer Bestie: Das erste **Starcraft 2**-Add-on bringt Kerrigan zurück!



Habt ihr das Spiel selbst gespielt oder stammen eure Infos nur aus Pressemitteilungen?
Keine Panik: Wir waren vor Ort bei Blizzard in Irvine, Kalifornien. Dort durften wir das Spiel als eines der ersten Magazine in Ruhe ausprobieren, außerdem führten wir Interviews mit den Entwicklern.

*Was ist **Heart of the Swarm** denn nun? Ein Vollpreisspiel oder ein Add-on?*
Heart of the Swarm ist ein klassisches, umfangreiches Add-on, ähnlich wie **Brood War** für das erste **Starcraft**.

*Muss ich **Starcraft 2: Wings of Liberty** durchgespielt haben, um mit **Heart of the Swarm** loslegen zu können?*
Nein – ähnlich wie bei **Starcraft: Brood War** oder **Warcraft 3: The Frozen Throne** lässt sich das Add-on unabhängig von **Wings of Liberty** starten. Da die Handlung allerdings an das Hauptspiel anknüpft, ist es ratsam, dieses zunächst durchzuspielen.

Was wird das Teil kosten?
Die Entwickler haben noch keinen konkreten Preis genannt, allerdings dürfte er auf dem Niveau typischer Blizzard-Erweiterungen liegen, also deutlich unter 40 Euro.

Welchen Umfang wird das Add-on haben? Und was bietet es Neues?
Kern des Add-ons ist die Einzelspielerkampagne, die rund 20 Missionen umfasst und sich auf die Zerg konzentrieren wird. Blizzard hat dafür neue Spielsysteme ersonnen. So lassen sich Zerg-Einheiten in neue Spezies mutieren und Kerrigan – diesmal eine aktive Einheit in allen Missionen – lässt sich mit Fähigkeitensets ausrüsten und aufwerten.

Steuert man nur die Zerg oder gibt's wieder so eine Mini-Kampagne wie im Vorgängerspiel?
Blizzard hat keine Missionen angekündigt, in denen man Terraner oder Protoss spielen darf – eine Mini-Kampagne im Stil der Zeratul-Einsätze aus **Wings of Liberty** ist nicht geplant.

Gibt es neue Einheiten und Gebäude?
Ja, allerdings hat Blizzard bislang nur neue Zerg-Mutationen gezeigt. Brandneue Einheiten für alle drei Rassen sind aber fest eingeplant. Einige davon werden auch im Mehrspielermodus enthalten sein.

Sind Neuerungen für den Editor geplant?
Ja! Es wird ein neues Tool geben, das talentierten Moddern gestattet, Grafiken aus 3D-Programmen wie **3D Studio** oder **Maya** in das Spiel zu importieren. Damit sollen zahllose neue Mods möglich sein.

Bekommt das Battlenet neue Funktionen?
Kurz vor oder nach dem Release von **HotS** wird der Blizzard-Markplatz eingeführt. Der soll eine Bezahloption bieten, über die Modder mit ihren Werken ein paar Taler verdienen können. Blizzard gibt aber zu, hier noch vor vielen Fragezeichen zu stehen. Der Marktplatz verbessert zudem Übersicht und Navigation bei den vielen Mods und Maps.

Werden Grafik und Technik verbessert?
Blizzard hat ein paar neue Effekte eingebaut, der generelle Look des Spiels bleibt aber mit **Wings of Liberty** identisch. Die Hardware-Anforderungen ändern sich nicht.

Alles schön und gut – wann kommt's raus?
Typisch Blizzard: Der Termin ist nicht bekannt, ein Release in diesem Jahr gilt aber als praktisch ausgeschlossen.

Starcraft 2 erscheint als epische Trilogie – das hatte Entwickler Blizzard schon vor Jahren bekannt gegeben. Drei Spiele sollen die Geschichte um die Terraner, Zerg und Protoss erzählen, jedes mit einer vollwertigen Kampagne, die sich auf eines der Völker konzentriert. Nach dem großartigen Auftakt **Wings of Liberty** geht's mit **Heart of the Swarm** weiter: Das Add-on rückt die Zerg in den Mittelpunkt und bietet sogar ein paar Rollenspielelemente.

Schmerzdame

Die Story des Add-ons beginnt nach dem dramatischen Ende von **Wings of Liberty**. Kerrigan, geschwächt und wieder in Menschengestalt, sehnt sich nach Rache an Arcturus Mengsk, dem Imperator der terranischen Liga. Um ihr Ziel zu erreichen, muss sie jedoch erst zu alter Stärke und Macht zurückfinden. Und so beginnt ihr Rachefeldzug, um die Kontrolle über den Zerg-Schwarm zurückzugewinnen. Im Verlauf der Kampagne soll sich die einstige Königin der Klingen sogar erneut verwandeln. Welche Gestalt sie diesmal annehmen wird? Das verrät Blizzard nicht!

Neues Gewürm

Kerrigan ist auf Hilfe angewiesen. Deshalb stehen ihr neue Diener zur Seite, von denen wir bereits zwei in Aktion erleben durften. Den Anfang macht Izsha, ein schlangenhaftes Wesen, das direkt mit der Leviathan, Kerrigans organischem Raumschiff, verwachsen ist und als nützliche Beraterin agiert. Der zweite Diener heißt Abathur, ein vielarmiges Wesen mit einem wichtigen Talent: Es extrahiert die Gene anderer Spezies und fügt sie Kerrigans Zerg-Schwarm hinzu, um die Kreaturen so mit nützlichen Eigenschaften zu verbessern. All das geschieht in der neuen Evolutionskammer, die der Spieler zwischen Missionen besucht – ähnlich dem Arsenal aus **Wings of Liberty**. Bevor Abathur loslegen kann, muss Kerrigan ihn aber mit Mutagenen versorgen, die sie während der Einsätze sammelt. Damit lassen sich Zerg-Einheiten nicht nur aufwerten, sondern auch in neue, stärkere Spezies verwandeln: Aus Zerglingen können beispielsweise Raptoren oder Schwarmlinge entstehen! Diese Spielmechanik ist so wichtig, dass wir ihr die gesamte nächste Seite gewidmet haben. Wenig überraschend: Das Upgrade-System wird nur in der Solokampagne zum Einsatz kommen – immerhin muss Blizzard die wichtige Balance für den E-Sport wahren. Natürlich wird es aber brandneue Truppen für den Einzel- und Mehrspielermodus geben, sowohl für die Zerg als auch für die Terraner und Protoss.

Wandlungsfähig

In den meisten Missionen mischt Kerrigan als aktive Einheit auf der Karte mit. Fällt sie im Kampf, darf man sie nach einer kurzen Wartepause wiederbeleben. Zudem besitzt die Heldin vier Grundwerte: Schaden, Rüstung, Lebenskraft und Energiepunkte. Diese Attri-



Gesichtslose Kreaturen wie Abathur bieten erst mal einen ungewohnten Anblick. Dank der guten Dialoge lernt man aber schnell, sich mit ihnen zu identifizieren.



Um an die nötigen Mutagenpunkte zu kommen, rottet Kerrigan mit ihren Zerg ein paar einheimische Tiere aus, die gut an das Klima der Eiswüste angepasst sind.



Am Ende der ersten Char-Mission erhält Kerrigan eine riesige Streitmacht von rund 100 Berstlingen und 150 Zerglingen – ein enorm befriedigender Moment.



Zwischen Missionen befindet sich Kerrigan auf ihrem Schiff, der Leviathan. Die Hintergründe ändern sich hier abhängig von dem Planeten, auf dem man sich gerade aufhält.

Abathur: Dieses schräge Monstrum verspeist andere Kreaturen, um deren DNS zu extrahieren und sie im Anschluss für Kerrigans Truppen zu verwenden. Abathurs sorglose Art lässt Kerrigan zu Beginn wütend werden.

Izsha: Kerrigan züchtete dieses Wesen einst aus einer menschlichen Frau. Die schlangenhafte Izsha dient als Beraterin und Wissensspeicher – Blizzard beschreibt sie als eine Art „lebende externe Festplatte".

Upgrades und Mutationen

Im Vorgängerspiel bezahlte man Einheitenverbesserungen noch mit Credits. Für Heart of the Swarm hat sich Blizzard etwas Neues einfallen lassen.

Der Zerg-Schwarm setzt sich aus den Genen verschiedenster Spezies zusammen. Blizzard nutzt diesen Ansatz für ein neues Upgrade-System: Kerrigan sammelt in Missionen Genmaterial, zum Beispiel für das Erreichen von Einsatzzielen – vergleichbar mit den Forschungspunkten aus **Wings of Liberty.** Diese Währung kann sie zwischen den Missionen ausgeben, um in Abathurs Evolutionskammer neue Verbesserungen und Mutationsformen für ihre Truppen zu kaufen. Die meisten von Kerrigans Einheiten lassen sich zu neuen, stärkeren Varianten aufwerten. Frische Truppentypen muss sich Kerrigan allerdings erst verdienen, indem sie Missionen meistert. Blizzard plant derzeit nicht, bereits gekaufte Upgrades und Mutationen umkehrbar zu machen – man sollte sich also gut überlegen, wofür man die kostbaren Punkte ausgibt.

Brutstätte: Ähnlich dem Arsenal aus **Wings of Liberty** darf Kerrigan in der Evolutionskammer ihre Truppen bestaunen. Die giftgrünen Eier werden nach und nach durch neue Biester ersetzt – gegen Spielende sollen hier wahre Monstermassen auf Befehle warten!

Genmeister: Durch einen Klick auf Abathur betritt Kerrigan die Evolutionskammer. Das ist einer der wenigen neuen Räume, die Blizzard bislang gezeigt hat. Hier verwaltet Kerrigan die Upgrades ihrer Truppen.

Zergling: Klickt man eine Einheit an, so wechselt das Spiel in eine schicke Großaufnahme. Hier darf man bis zu drei Upgrades für eine Einheit kaufen. Außerdem sollen sich viele von Kerrigans Bestien auch in neue Spezies verwandeln lassen – dazu stehen zwei mögliche Evolutionsformen zur Wahl.



Metabolic Boost: Bewegungsgeschwindigkeit von Zerglingen um 33 % gesteigert. Kostet 1 Mutagen.

Währung: Mutagene sind nötig, um Einheiten zu verbessern. Kerrigan verdient diese DNS-Bausteine unter anderem dadurch, dass sie Missionsziele erfüllt.

Posthumous Mitosis: 20 % Chance, dass Zerglinge bei ihrem Tod zwei Brütlinge erzeugen. Kostet 1 Mutagen.

Rapid Genesis: Zerglinge schlüpfen direkt aus dem Ei, die Bauzeit fällt also komplett weg. Kostet 2 Mutagene.



Sobald eine Einheit zweimal aufgerüstet wurde, darf sie in eine von zwei neuen Formen mutieren. Hier der Zergling im Beispiel:

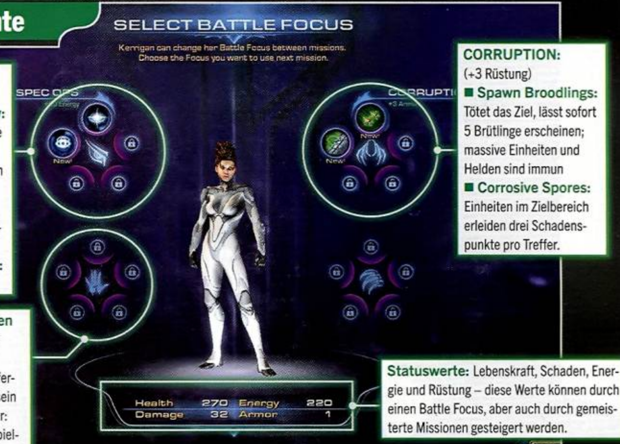
A Schwarmling: Anstatt der üblichen zwei Zerglinge schlüpfen nun drei grüne Einheiten aus einem Ei. Der dritte Schwarmling ist gratis!

B Raptor: Die lila gefärbten Raptoren haben zehn zusätzliche Lebenspunkte und verfügen über einen Sprungangriff. Stark gegen Fernkämpfer!

Battle Focus: Kerrigans Talente

Zum ersten Mal fügt Blizzard auch Rollenspielelemente in das **Starcraft**-Universum ein.

Zwischen Missionen darf der Spieler einen sogenannten Battle Focus für Kerrigan festlegen. Dabei handelt es sich um ein fest vorgegebenes Set aus aktiven und passiven Spezialfähigkeiten. Im Laufe der Missionen kommen weitere dieser Sets hinzu, außerdem werden in jedem Battle Focus nach und nach neue Fähigkeiten freigeschaltet. Der Spieler hat darauf allerdings keinen Einfluss – man kann lediglich den Focus wählen, alles Weitere geschieht automatisch. Jeder Battle Focus bietet verschiedene Vorteile: Manche eignen sich eher für Schleichmissionen, andere dienen der Vernichtung von Gegnergruppen.



bute lassen sich steigern, etwa indem Kerrigan Nebenmissionsziele erfüllt – dafür verdient sie nicht nur Mutagene, sondern auch Statusboni. Dieses System könnte sich aber noch ändern, denn Blizzard experimentiert derzeit mit allerlei Modellen herum – sogar eine Art Erfahrungspunkteleiste ist nicht ausgeschlossen. Und noch ein kleiner Rollenspielaspekt soll es ins Spiel schaffen: Zwischen Missionen darf man für Kerrigan einen sogenannten Battle Focus wählen. Dabei handelt es sich um ein Set aus Spezialfähigkeiten und passiven Boni – Details dazu gibt's im Kasten oben!

Erste Missionen angespielt

Auch in **Heart of the Swarm** wählt der Spieler meist aus mehreren Missionen. Allerdings wird es weniger Planeten als in **Wings of Liberty** geben, denn diesmal sind die Einsätze anders verteilt: Jeder Planet bietet nun eine Abfolge von Aufträgen. Zwei davon durften wir während unseres Studiobesuchs bereits durchspielen. Erkenntnis: **Starcraft** bleibt **Starcraft**, Spielprinzip und Interface bleiben unangetastet. Der erste Einsatz trägt den Titel „War for the Brood". Er führt Kerrigan nach Char zurück, eine vulkanische Welt, auf der sich Za'gara, eine Brutmutter, zur neuen Anführerin des Schwarms ausgerufen hat. Kerrigan soll ihren Widerstand brechen und ihr Gefolge für sich beanspruchen. Dazu muss sie das Missionsgebiet nach Eiern absuchen, die sie dort in früheren Tagen gehortet hat. Za'gara verfolgt jedoch das gleiche Ziel und sammelt ihrerseits fleißig Eier auf der Karte ein – es entwickelt sich ein Wettlauf gegen die Zeit. Hat Kerrigan ihr Ziel erreicht, erhält sie eine gigantische Streitmacht von rund 100 Zerglingen und 150 Berstlingen! Mit dieser Armee gilt es nun, die Feindbasis in Schutt und Asche zu legen – ein Kinderspiel!

Bewährtes Gameplay

Die zweite Mission mit dem Titel „Silence their Cries" spielt auf dem eisigen Mond Kaldir. Hier soll Kerrigen Na'fash bezwingen, eine weitere Brutmutter. Allerdings sind die Temperaturen dort so niedrig, dass die Zerg-Einheiten gefrieren würden. Daher muss Kerrigan zunächst Genmaterial von heimischen Spezies besorgen, damit Abathur einen Wärmepanzer für die Zerg entwickeln kann. Ist das geschafft, stößt Kerrigan tiefer in das Missionsgebiet vor und findet schließlich den Kadaver von Na'fash im Schnee. Ihre Mörder: ein Protoss-Kommando, das sich in einer Basis verschanzt hat. Kerrigan hat nun die Aufgabe, das Lager genüsslich mit Zerglingen, Berstlingen und Schaben plattzumachen. Keine Frage: Beide Missionen machen einen guten Eindruck und bieten die hohe Qualität, die man von Blizzard erwartet. Mit jeweils 20 Minuten Spielzeit fallen die beiden Einsätze allerdings auch etwas kurz aus – eben so, wie es schon in **Wings of Liberty** der Fall war.

Felix meint

„Schon allein wegen der Story ein Pflichtkauf!"

Wie wird Kerrigan ihre Zerg-Armee zurückerobern? Was treibt Jim Raynor während dieser Zeit? Und was haben die mysteriösen Xel'Naga eigentlich vor? So viele Fragen, liebe Leser – und ich bin echt gespannt, wie Blizzard sie beantwortet! Klar: **Heart of the Swarm** soll das Rad nicht neu erfinden. Weder die Upgrade-Mechaniken noch die ersten Missionen machten beim Anspielen den Eindruck, dass uns hier mehr erwartet als eine aufgehübschte Zerg-Variante von **Wings of Liberty**. Doch was soll's – Blizzard hat stets erstklassige Add-ons geliefert und ich bin mir sicher, dass sich diese Tradition mit **HotS** fortsetzt. Allerdings wünsche ich mir diesmal etwas größere, längere Missionen als im Hauptspiel – dort waren sie mir nämlich doch etwas zu kurz. Dann noch eine satte Ladung toller Cutscenes dazu und schon bin ich glücklich!

WERTUNGSTENDENZ: 9 VON 10

PC Action zu Besuch bei Blizzard

Als eine von wenigen ausgewählten Redaktionen flogen wir nach Irvine, Kalifornen und waren dort einen Tag lang bei Blizzard Entertainment zu Gast. Redakteur Felix Schütz durfte das frisch präsentierte Add-on sogar selbst anspielen! Außerdem nutzte er die Gelegenheit, um mit den Entwicklern zu plaudern: Brian Kendrigan (leitender Story-Autor), Samwise Didier (Blizzards Chef-Grafiker) und Dustin Browder (leitender Spieldesigner) standen Rede und Antwort.



Vor Ort traf sich Redakteur Felix Schütz auch mit Samwise Didier (links im Bild), Blizzards haar- und stimmgewaltigem Chef-Grafiker.



Die Licht-und-Schatten-Effekte gehören zu den Glanzpunkten der neuen Glacier-2-Engine, sie machen das Schleichen zum Vergnügen.

Hitman: Absolution

Mordlustig

Genre: Action | Entwickler: IO Interactive | Hersteller: Square Enix | Termin: 2012

Text: Christoph Schuster

Hemd, Anzug, Krawatte – der wohl eleganteste Killer der Welt nimmt wieder Aufträge entgegen.

?! FAQ

Hitman 5? Das gab's doch erst letzten Monat?
Richtig, PC ACTION-Leser gehören schließlich zu einer derart privilegierten Spezies, dass sie als erste Menschen weltweit vom neuen **Hitman** erfuhren. Als der Rest der Spielerschaft auf der E3 2011 allerdings nachzog, hatten wir erneut die Möglichkeit zum Interview und erfuhren einige Neuigkeiten.

Weiß man denn endlich mehr zur Geschichte?
Nicht wirklich. Die Entwickler betonten erneut, dass der Hitman sich diesmal auf einem sehr persönlichen Feldzug befände. Die Handlung wird eine deutlich wichtigere Rolle spielen als in vergangenen Ablegern. Vor allem den Treffen mit 47s ehemaliger Kontaktperson Diana Burnwood trauen wir einige emotionale Sprengkraft zu. Allgemein gibt es in Teil 5 deutlich mehr Dialoge als früher.

Wo soll das nur hinführen?
Erst mal nach Chicago, dort meuchelte sich unser Lieblingskiller durch die E3-Präsentation. Im Gespräch deuteten die Entwickler jedoch an, dass **Absolution** den Hitman an verschiedene Schauplätze auf der ganzen Welt führen würde. Außerdem gibt es im fertigen Spiel auch Abschnitte bei Tag und Sonnenschein statt bei Nacht und Regen.

Super, aber mir war das Spiel immer zu schwer und unkomfortabel ...
Reden Sie nicht weiter, die Entwickler haben Sie doch längst gehört. Mittels des neuen Instinkt-Features kann der Hitman die Laufwege und Positionen von Wachen erahnen und interaktive Gegenstände erspähen. Außerdem verbessert der Instinkt viele Fähigkeiten, etwa das Tarnen oder Zielen. Im Gegenzug flog die alte Satellitenkarte raus. Profis brauchen jetzt aber nicht zu maulen, sie bekommen die Hilfestellungen auf höheren Schwierigkeitsgraden abgenommen.

Klingt gut. Bringt's mir was, vorzubestellen?
Jap, denn Vorbestellerboni sind geplant.


Der Hitman gerät erneut an abstruse Personen und skurrile Orte, wie diese Kifferbude. Redaktions-Highlight: In der Messedemo nutzte 47 die Bong als Mordinstrument.

Hitman vs. Action

Alte Hitman-Fans zeigen sich besorgt – zu Recht?

Als unsere Vorschau der letzten Ausgabe in die Zockerzimmer der Nation Einzug hielt, begleitet von einem spektakulären Trailer (siehe aktuelle DVD), da war der Aufschrei groß: Einerseits herrschte pure Freude über die Rückkehr der Kultfigur 47, andererseits erreichten uns zahlreiche besorgte Zuschriften, die wir an dieser Stelle beantworten möchten:

• **Hilfe, gibt es wirklich ein Deckungssystem?** Ja, definitiv. Das Ganze funktioniert nach dem aktuellen Standard für Action aus der Schulterkamera, geprägt durch eine indizierte Kettensägen-Serie aus dem Hause Epic. Das System wirkte in **Hitman 5** so weit passend, einziger Kritikpunkt unsererseits: Zerstören lassen sich Deckungen im Allgemeinen nicht, es gibt nur wenige vorgeskriptete Ausnahmen.

• **Wird Hitman zum Shooter?** Ja und nein. Das Hauptproblem, das viele Serienfans mit dem Deckungssystem haben, ist die daraus folgende Vereinfachung der Schusswechsel. In der Tat lässt sich **Hitman 5** (zumindest in den von uns gesehenen Levels) wie ein Shooter spielen. Das gehört aber zum Plan der Entwickler, die dem Spieler maximale Freiheit in der Wahl seines Vorgehens bieten wollen. Es ist aber genauso möglich, die Levels wie früher schleichend anzugehen, was die Entwickler auch sehr unterstützen. Eine derartige Entwicklung Richtung Action und Casual wie etwa bei Kollege Fisher in **Splinter Cell: Conviction** brauchen Sie nicht zu befürchten.

• **Spiegelt der brutale, hektische Trailer das Spielgeschehen also wider?** Nicht wirklich. Der Trailer und auch die relativ actionreiche, geradlinige Mission der E3-Demo wurden ausgewählt, um möglichst viel Rummel zu erzeugen und Interesse zu generieren. Sie stehen nicht stellvertretend für das ganze Spiel. Laut Entwickler machen geskriptetete Actionpassagen deutlich weniger als 50 Prozent aus.


Hitman gegen Helikopter – laut den Entwicklern definitiv eine actionreiche Ausnahme, kein spielerisch simpler Dauerzustand.

„Die Freiheit ist für uns das Wichtigste!"

Chefentwickler Tore Blystad erklärt uns, worauf es ihnen bei **Hitman 5** ankam.


Abseits vom Messestress lud uns Square Enix auf eine paradiesische Insel ein, um das Spiel erneut zu sehen und mit Game Director Tore Blystad zu sprechen.

PC ACTION: Hey, ihr scheint in Hitman 5 einiges zu verändern. Gibt es einen Kern der Serie, den ihr unangetastet lasst?

TORE: Die Freiheit! Die Freiheit zu wählen, welche Art von Hitman der Spieler sein möchte, das war für uns zu jeder Zeit ein zentraler Punkt der Serie. Wir wollen es den Menschen ermöglichen, sich selbst auszudrücken. Also wurden alle Levels in **Hitman** so designt, dass der Spieler sich dort selbst verwirklichen, seinen eigenen Pfad gehen und seine eigene Geschichte erzählen kann.

PC ACTION: Das gestaltete sich in der Vergangenheit oft schwieriger als eigentlich nötig ...

TORE: Richtig, wir haben in zahlreichen Spielertests bemerkt, das neue Spieler oft eingeschüchtert reagierten. Die alten **Hitmans** waren unkomfortabel zu steuern, schwer zu kontrollieren. Dir wurde nichts beigebracht, du bist einfach in die Welt geplumpst und warst kurz darauf meist tot. Wir wollen **Hitman 5** nicht „runterdummen", das wäre der größte Fehler, den wir machen könnten. Stattdessen möchten wir, dass das Spiel sich besser präsentiert, dem Nutzer seine Möglichkeiten aufzeigt und dass das Interface intuitiv ausfällt. Es sollte nicht schwer sein, sich als Hitman zu bewegen. Die Herausforderung sollte darin liegen, sein Opfer zu isolieren, unbemerkt auszuschalten und die Spuren zu verwischen.

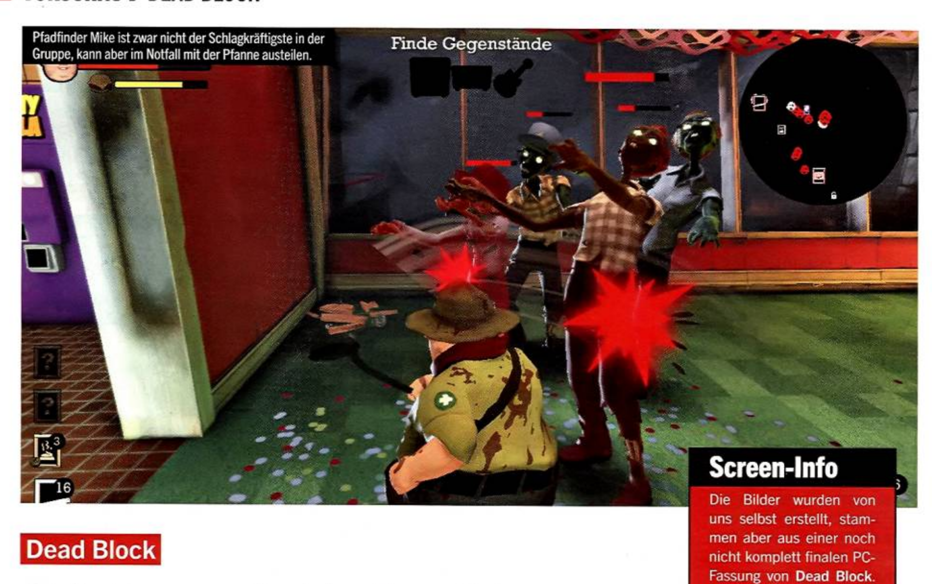
Chris meint



„Respekt! Agent 47 plant den perfekten Coup."

Hitman: Absolution soll mir also mehr denn je die Chance geben, mich selbst zu verwirklichen? Eine großartige Idee! Ich plane jetzt schon meine verschiedenen Spieldurchläufe. Einmal als präziser Topkiller, als echter Agent 47, der keine Spuren hinterlässt und selbst den morgendlichen Stuhlgang so bewältigt, dass es für Außenstehende nach einem harmlosen Unfall aussieht. Sobald dieser Überkiller aber den Abspann zu sehen bekommt, startet Durchgang zwei mit einer Solo-Version der Boondock Saints (für die Jugendschützer unter uns: Ich meine selbstverständlich den nichtindizierten zweiten Teil). Halb stilvoll, halb chaotisch wird das Ganze ein Feldzug von biblischen Ausmaßen. Und wenn etwas schiefgeht? Wird eben geballert. Das geht ja jetzt genauso. In diesem Sinne: Ich freu mich drauf und übe schon mal das Familiengebet ...

WERTUNGSTENDENZ: 9 VON 10



Pfadfinder Mike ist zwar nicht der Schlagkräftigste in der Gruppe, kann aber im Notfall mit der Pfanne austeilen.

Screen-Info

Die Bilder wurden von uns selbst erstellt, stammen aber aus einer noch nicht komplett finalen PC-Fassung von **Dead Block**. Dennoch zeigen sie gut, was uns spielerisch und in Sachen Technik erwartet.

Dead Block

Akkord-Arbeit

Genre: Action | Entwickler: Candygun Games | Hersteller: Digital Reality | Termin: 2011

Text: Jürgen Krauß

Mit Taktik und Gitarrenriffs gegen vom Rock-'n' Roll besessene Zombies – hell yeah!

Fadenscheinige Gründe dafür, dass sich die Toten aus ihren Gräbern erheben und den Lebenden das Nicht-Totsein madig machen, finden wir in einschlägigen Medien zur Genüge – den „gottlosen Rock 'n' Roll" dafür verantwortlich zu machen, ist dabei aber sicher nicht unter den Top Ten. „Umso besser!", dachte sich wohl das Hamburger Spielestudio Candygun Games, schnappte sich eine Lizenz für die Unreal Engine 3 und programmierte ein Spiel um diese wilde Theorie herum. Heraus kam ein in vielerlei Hinsicht außergewöhnliches Taktik-Zombie-Action-Geplänkel mit 50er-Jahre-Setting und Rock'n'Roll-Musikuntermalung, das hoffentlich bald per Steam zum Download bereitsteht. Vorerst ist nur der Release für Xbox Live und das Playstation Network im Juli offiziell – aber wir hatten zumindest eine vollständige PC-Vorschauversion im Haus; denken Sie sich also hier bitte jemanden, der mit einem Zaunpfahl wedelt.

Mit Musik geht alles leichter

Wie bekämpft man nun Zombies, die von teuflischer Musik heraufbeschworen worden sind? Mit ebenso diabolischen Klängen natürlich! Also stürzen sich die drei Protagonisten Foxy, Mike und Jack von Level zu Level, wo es nicht nur den Angriffen der Hirnfresser zu widerstehen, sondern jeweils ein Set aus Verstärker, Gitarre und Lautsprecher zu finden gilt. Erst wenn das Instrument startklar ist, kann im Stile von **Guitar Hero** in die virtuellen Saiten gegriffen und damit der Level beendet werden. Da unser Trio nicht allzu schlagkräftig ist, artet **Dead Block** nicht wie die Genrekollegen in banale Hack'n'Slay-Action aus, sondern bedient eher die Strategen unter den Action-Fans: Aus gefun-



Einfache Holzbarrikaden halten das untote Gesocks nur für kurze Zeit auf – zum Glück gibt es auch eine ganze Reihe von ebenso kreativen wie nützlichen Fallen!



Ab und an ist das Levelziel, eine festgelegte Anzahl an Zombies zu erlegen – eine äußerst blutige und „hirnreiche" Angelegenheit.



Solange eine Ihrer Spielfiguren am Leben ist, können gefallene Kameraden wieder aufgepäppelt werden.


Arbeitsteilung: Jeder Charakter macht, was er am besten kann – Jack zerlegt Möbel, während Mike Barrikaden repariert und den Raum durchsucht.


Am Ende jedes Abschnitts rocken Sie die verbliebenen Zombies mit harten Gitarrenriffs in ihre Gräber zurück … oder in die Hölle oder wo sie eben herkamen.

denem Krempel bauen die Überlebenden nämlich Barrikaden und Fallen und verschanzen sich in mal mehr, mal weniger großen Innenarealen. Auf den ersten Blick vielleicht seltsam, in sich aber total logisch: Statt allen Zombies auf die Mütze zu dreschen, schlägt unser Dreiergespann lieber die Inneneinrichtung von Schulen, Villen und anderen Lokalitäten kurz und klein – dieser „Ressourcenabbau" ist unabdingbar für die Konstruktion von Fallen, fordert Ihren Klickfinger ungemein und fördert außerdem gelegentlich Waffenverbesserungen und anderen nützlichen Kram zutage.

Zu dritt allein

Im Solomodus lenken Sie bis zu drei Charaktere gleichzeitig beziehungsweise abwechselnd – Sie springen auf Tastendruck zwischen ihnen hin und her; „führungslose" Figuren folgen Ihnen auf Wunsch und verhalten sich sonst ihren Fähigkeiten entsprechend – so lassen sie sich auch gezielt einsetzen: Stellen Sie beispielsweise Jack in einem Raum ab, „renoviert" er diesen mit seiner Axt, bis kein Möbelstück mehr heil ist. Obendrein verfügt jeder Held über ein Spezialmanöver, das im Laufe der Zeit in mehreren Stufen aufgewertet wird. All diese Facetten machen aus dem eigentlich recht simpel und unscheinbar klingenden (und aussehenden) **Dead Block** ein cleveres Zombiespiel mit überraschend großer taktischer Tiefe.

Gnaaaaaaaaaaaaa!

Den Mehrspielerteil konnten wir leider noch nicht ausprobieren, dem (möglicherweise noch nicht finalen) Menü des Spiels nach dürfen wir aber mit Vierspieler-Unterstützung am geteilten Bildschirm rechnen.


Foxys Spezialangriff ist der Taser, der später gegen einen Revolver und noch später gegen eine Schrotflinte getauscht wird – damit beseitigt sie Gegner rudelweise.

Jürgen meint

„Zombies UND Rock 'n' Roll? Ich bin dabei!"

Ich hatte ja gehofft, dass **Dead Block** kein Totalausfall werden würde, schließlich mag ich Zombies genauso wie Rock 'n' Roll. Dass es letzten Endes aber derart ausgeklügelt, putzig, strategisch und unterhaltsam daherkommt, überrascht mich doch etwas. Gut, technisch ginge da sicher noch mehr und zumindest einer der beiden Sprecher sollte über eine Umschulung nachdenken, darüber trösten mich jedoch der 50er-Jahre-Horrorfilm-Charme und die Beiträge der Band Vampyre State Building locker hinweg. Schade, dass die Angelegenheit in rund vier Stunden abgefrühstückt ist, aber es kommt ja noch ein Mehrspielerteil …

WERTUNGSTENDENZ: 8 VON 10

Die Volksbewegung „Vox Populi“ befindet sich in einem Bürgerkrieg gegen Comstock, den Anführer Columbias.

Screen-Info

Alle Screenshots stammen vom Hersteller oder aus den offiziellen Trailern, spiegeln aber die Grafikqualität des Spiels authentisch wider.

Bioshock Infinite

Himmelsstürmer

Genre: Ego-Shooter | Entwickler: Irrational Games | Hersteller: 2K Games | Termin: 2012

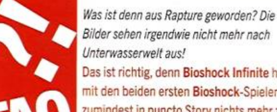
Text: Patrick Schmid

Auf der E3 gab es einige neue Szenen und Infos zum neuen Bioshock-Spiel.

Der Himmel ist blau, die Sonne scheint und weiße Schäfchenwolken ziehen langsam vorbei. Trotzdem hat Booker DeWitt, der Protagonist von **Bioshock Infinite**, keine Zeit für ein Sonnenbad. Seine Mission ist ebenso verrückt wie tollkühn: Er soll in die fliegende Stadt „Columbia“ reisen, um dort die junge Elizabeth aus den Klauen von Songbird zu retten. Und wenn Sie sich jetzt fragen, wer oder was ein Songbird ist: Dabei handelt es sich um eine Art Riesenvogel, der einen metallischen Kopf und den Körper eines Affen besitzt. Alle Klarheiten beseitigt? Gut, dann können wir ja jetzt loslegen!

Rein ins Krisengebiet!

Bereits vor der E3 gab es einige wenige Videos zu **Bioshock Infinite**, die vor allem zerstörte Gebäude und Schießereien auf den Straßen von Columbia zeigten.



Was ist denn aus Rapture geworden? Die Bilder sehen irgendwie nicht mehr nach Unterwasserwelt aus!

Das ist richtig, denn **Bioshock Infinite** hat mit den beiden ersten **Bioshock**-Spielen zumindest in puncto Story nichts mehr zu tun. **Infinite** spielt stattdessen in „Columbia“, einer Stadt, die sich hoch über den Wolken befindet. Die einzelnen Stadtteile und Lokalitäten sind an Ballons befestigt und lediglich durch Ketten und Schienen miteinander verbunden – ein unglaublich kreatives und faszinierendes Setting.

Schienen? Fahren da etwa Züge über den Wolken?! So ein Quatsch!

Nein, auf (oder eher an) den Schienen, die im Spiel „Sky-Lines“ heißen, fahren keine Züge, sondern Güter – und Menschen! Was zunächst absurd klingt, ergibt im Spiel durchaus Sinn. Wenn sich Ihr Protagonist nämlich von einer Plattform zur nächsten bewegen möchte, dann springt er mit einem Greifhaken ganz einfach an eine dieser Sky-Lines und los geht die wilde Fahrt. Eine genauere Erläuterung finden Sie im Kasten auf der nächsten Seite.

Apropos Protagonist: Wen spielt man denn diesmal? Und worum geht's überhaupt genau?

Sie schlüpfen in die Haut des ehemaligen Pinkerton-Detektivs Booker DeWitt, der nach Columbia geschickt wird, um Elizabeth zu retten, eine junge Dame, die bereits seit ihrer Kindheit in der Stadt festgehalten und vom sogenannten Songbird, einer Art metallischer Riesenvogel, bewacht wird. Als wäre das nicht schon genug, tobt zu der Zeit, zu der Booker in der fliegenden Stadt ankommt, dort auch noch ein heftiger Bürgerkrieg.

Klingt ja alles extrem abgefahren! Das will ich spielen, am besten jetzt! Wann kommt Bioshock Infinite denn raus?

Aktuell gilt die offizielle Ansage, dass **Bioshock Infinite** im Jahr 2012 erscheint. Erst kürzlich ließ Take-2-COO Karl Slatoff aber in einem Interview verlauten, dass der Entwicklungsprozess „unglaublich gut“ voranschreitet. Mit ganz viel Glück dürfen wir also vielleicht sogar auf einen Release gegen Ende des Jahres hoffen, vorausgesetzt, die Jungs bei Irrational Games leisten weiterhin so gute Arbeit.

Achterbahn im Himmel – so funktionieren die Sky-Lines!

Bioshock-Schöpfer Ken Levine stellte die halsbrecherischen Transportmittel in einem Video ausführlich vor.

Ken Levine beschreibt das Gefühl, das er mit den Sky-Lines vermitteln will, folgendermaßen: „Stellen Sie sich vor, Sie befinden sich auf einer Achterbahn, die auf eine andere Achterbahn gebaut ist. Dann springen Sie zwischen diesen beiden Bahnen hin und her und bei all dem tragen Sie eine Waffe und werden außerdem von Gegnern beschossen." Klingt toll? Ist es auch. Die in den Trailern und auf der E3-Präsentation gezeigten Szenen vermittelten das Gefühl einer echten Achterbahnfahrt tatsächlich richtig gut und man ertappte sich schon mal dabei, wie man bei einer steilen Abfahrt die Luft anhielt. Außerdem wird man sich offensichtlich völlig frei an den Sky-Lines bewegen dürfen, was nicht nur zu Erkundungstouren einlädt, sondern insbesondere bei Feuergefechten für allerlei taktische Vielfalt sorgt. So können Sie sich in Windeseile auf eine höhere Plattform schwingen, um Gegner von dieser Position aus unter Beschuss zu nehmen. Und wenn Sie tatsächlich mal einer zu großen Gegnergruppe gegenüberstehen, dann stellt eine nahegelegene Sky-Line natürlich eine willkommene Fluchtmöglichkeit dar. Aber Vorsicht, auch einige Gegner wissen die Sky-Lines zu nutzen und werden nicht zögern, die Verfolgung aufzunehmen. Daraufhin kann es zu spektakulären Schießereien mitten in der Luft kommen. Auch was die Story betrifft, haben die Schienen einen Hintergrund, den Levine im Video erklärt: Ursprünglich dienten die Sky-Lines nur dem Transport von Gütern und Containern, doch mit der Zeit begannen immer mehr Leute, sich mithilfe der Schienen fortzubewegen. Dabei kommt es natürlich auch immer mal zu Unfällen, besonders wenn einem bei einer steilen Abfahrt eine Ladung Container entgegenkommt. Auch als Booker müssen Sie stets auf solcherlei Hindernisse achtgeben.



Im freien Fall stürzen Sie als Booker von einer Sky-Line zur nächsten. Mit dem links zu sehenden Sky-Hook halten Sie sich an den Schienen fest.



Auch einige Ihrer Gegner wissen die Sky-Lines zu nutzen. Dabei kommt es von Zeit zu Zeit zu halsbrecherischen Verfolgungsjagden und Schießereien.

Das liegt daran, dass die Stadt gerade von einem blutigen Bürgerkrieg erschüttert wird, bei dem sich eine Volksbewegung namens „Vox Populi" gegen ihren Anführer Comstock auflehnt. Für Booker ist dieser Bürgerkrieg Fluch und Segen zugleich. Einerseits lenkt der Aufruhr von ihm und seiner Mission ab, andererseits kann sich so manche gefährliche Situation ergeben, wenn er zwischen die Fronten gerät. Im Spielverlauf müssen Sie übrigens mehrfach selbst Partei ergreifen – Konsequenzen inklusive.

Großes E3-Kino

Der Bürgerkrieg spielte bei der E3-Präsentation jedoch nur eine Nebenrolle. Zwar sind Kampfhandlungen unter den Bürgern von Columbia allgegenwärtig, das Video drehte sich aber hauptsächlich um Booker und Elizabeth. Gleich zu Beginn gibt es eine Szene, die unter die Haut geht, ganz wie wir es von der **Bioshock**-Reihe gewöhnt sind. Elizabeth fleht Booker mit verzweifelter Stimme an, sie zu töten, falls es tatsächlich dazu kommen sollte, dass Songbird sie erneut gefangen nehmen könnte. Um dies zu unterstreichen, nimmt sie sogar Bookers Hand und legt diese an ihre Kehle. Furcht und Panik stehen ihr geradezu ins Gesicht geschrieben. Und trotz dieser Angst begibt sie sich am Ende der Präsentation doch widerstandslos in die Klauen ihres Peinigers zurück, um Bookers Leben zu retten – ganz großes Kino!

Neues vom Märchenonkel

Aktuell veröffentlichen die Entwickler eine Art regelmäßige Video-Tagebuchserie, in welcher der Creative Director und Schöpfer der **Bioshock**-Reihe, Ken Levine, verschiedene Aspekte von **Infinite** herauspickt und diese genauer erläutert. Eine der Episoden widmete sich den Sky-Lines, die wir Ihnen im Kasten oben genau vorstellen. Eine weitere sehr interessante Folge drehte sich um Elizabeth und ihre übernatürlichen Kräfte. Die junge Dame kann nämlich Risse im Raum-Zeit-Gefüge (sogenannte „Tears") entstehen lassen. Diese dienen nicht nur der



Einige von Bookers Fähigkeiten wie dieser Feuerzauber orientieren sich an den aus den alten **Bioshock**-Teilen bekannten Plasmid-Skills.



Bioshock Infinite geizt nicht mit Gewaltdarstellung. Wenn Sie einen Gegner aus nächster Nähe mit der Shotgun treffen, fließt literweise Pixelblut.



Eine dramatische Szene: Elizabeth macht deutlich, dass sie lieber sterben möchte, als noch einmal in die Hände von Songbird zu fallen.



Booker lässt Gegner mit seiner Telekinese-Fähigkeit schweben. Im Hintergrund ist schemenhaft der Container zu erkennen, den Elizabeth gleich beschwören wird.



An einer Sky-Line hängend, wird Booker von einem Zeppelin unter Beschuss genommen. Jetzt heißt es: Augen zu und nichts wie weg!

Gegnerbekämpfung, sondern bringen auch Vorteile im Spiel und können sogar das Aussehen der Spielwelt beeinflussen. In einer der gezeigten Szenen befinden sich Booker und Elizabeth unter Feindbeschuss und die junge Dame bietet ihrem Begleiter drei verschiedene Hilfsmöglichkeiten an, die sie durch das Manipulieren des Raum-Zeit-Kontinuums herbeiführen kann. Die erste Option ist eine riesige Kutsche, hinter der beide in Deckung gehen können, die zweite ein ganzes Arsenal an Waffen, mit dem die Feinde besser bekämpft werden können, und die dritte eine aus dem Nichts herbeigezauberte Tür in einer naheliegenden Mauer, durch die beide der gefährlichen Situation entfliehen können. Welche der drei Varianten eintritt, entscheidet der Spieler per Knopfdruck und da solche Entscheidungsszenen regelmäßig vorkommen, kann man schon jetzt vermuten, dass sich **Bioshock Infinite** wohl bei jedem Durchspielen anders anfühlen wird. In einer anderen Sequenz zeigt sich jedoch auch, dass Elizabeth ihre Kräfte noch nicht so ganz unter Kontrolle hat: Als sie versucht, ein totes Pferd wiederzubeleben, springt die Umgebung von einer Zwischenwelt in die nächste, das Pferd bleibt jedoch leblos. Ob solcherlei misslungene Beschwörungen auch für Nachteile und Problemsituationen sorgen, ist noch nicht bekannt, es wird aber auf jeden Fall interessant sein zu sehen, wie sich Elizabeths Fähigkeiten im Spielverlauf entwickeln. Apropos Fähigkeiten: Auch Booker verfügt über einige Attacken, die den Plasmid-Skills aus den anderen **Bioshock**-Teilen sehr ähnlich sind. In einer Szene hebt er beispielsweise Gegner mit Telekinese in die Luft, anschließend beschwört Elizabeth einen schweren Container, der die schwebenden Gegner eliminiert. Auch hier wird deutlich, dass das Zusammenspiel der Protagonisten eines der wichtigsten Elemente von **Bioshock Infinite** ist und immer wieder für Abwechslung sorgt.

Alles neu, alles besser?

Vorbei sind also die Zeiten, in denen Sie das düstere und gespenstische Rapture erforschten. Vorbei sind auch die Zeiten der Big Daddys und Little Sisters. **Bioshock Infinite** teilt mit seinen Vorgängern nur noch das Shooter-mit-Spezialfähigkeiten-Spielprinzip, der Rest ist neu. Wir finden das gut, denn nach dem zweiten Abstecher nach Rapture war es Zeit für einen Szenenwechsel. Alle bisher vorgestellten neuen Spielelemente passen perfekt und sind bis ins kleinste Detail durchdacht. Auch die Story klingt – trotz ihrer etwas skurrilen Ansätze – wie schon bei **Bioshock** absolut faszinierend und bietet allerlei Potenzial für dramatische Wendungen. Auch was die Technik betrifft, gibt es nichts zu meckern: Die Feuergefechte sind extrem action- und effektreich und – soweit wir das anhand des Gesehenen beurteilen können – ist die Grafik überdurchschnittlich gut. Bleibt nur die Frage, warum das Spiel erst im nächsten Jahr erscheinen soll und ob der tolle Eindruck bis dahin bewahrt werden kann. Wenn die Entwickler jedoch so weitermachen wie bisher, dann sind sämtliche Befürchtungen unbegründet – und wenn wir ganz, ganz viel Glück haben, dürfen wir vielleicht sogar schon Ende 2011 nach Columbia reisen.

Patrick meint



*„**Bioshock** funktioniert auch ohne Rapture – und wie!"*

Zunächst war ich ob des Settings ein wenig skeptisch. Eine fliegende Stadt? Wie soll das denn funktionieren? Und auch die Tatsache, dass ich im Spiel permanent einen NPC-Charakter an die Seite gestellt bekomme, empfand ich am Anfang als etwas irritierend. Spätestens seit der E3-Präsentation weiß ich jedoch, dass meine Skepsis völlig unangebracht war. Columbia sieht fantastisch aus – und in welchem anderen Spiel haben Sie schon die Möglichkeit, auf achterbahnähnlichen Schienen durch die Luft zu schwingen? Und auch das Zusammenspiel mit der lieblichen Elizabeth funktioniert tadellos und wirkt von vorn bis hinten durchdacht. Toll!

WERTUNGSTENDENZ: 9 VON 10


In einer Alternativversion des Zweiten Weltkriegs ist alles erlaubt – auch Sporen an den Stiefeln.

Screen-Info

Die Bilder stammen allesamt aus dem Ubisoft-E3-Presskit, geben aber – abgesehen von dem Aufmacherbild oben – das Spielgeschehen detailgetreu wieder.

Brothers in Arms: Furious 4

Brüderlich zerteilen

Genre: Ego-Shooter | Entwickler: Gearbox Software | Hersteller: Ubisoft | Termin: Anfang 2012

Text: Jürgen Krauß

Vier Durchgeknallte fordern nicht weniger als die gesamte Nazi-Armee heraus.

Auf einer Spielemesse wie der E3 gibt es hin und wieder auch mal Überraschungen. Da werden Spiele angekündigt, mit denen man gar nicht gerechnet hat, Fortsetzungen von totgeglaubten Marken aus dem Hut gezaubert oder ein bewährtes Spielkonzept mal schnell komplett über den Haufen geworfen. Auf das neue **Brothers in Arms** trifft das alles zu – und wenn Sie diesen Artikel bis zum Ende gelesen haben, fragen Sie sich bestimmt völlig zu Recht: „WTF?!"

Wild Things

Es scheint fast, als hätten die Entwickler den für ihre bisherigen **Brothers in Arms**-Titel zuständigen Militärberater Colonel John Antal durch den umstrittenen Regisseur Quentin Tarantino ersetzt: **Furious 4** erzählt auf historisch höchst inakkurate, außerordentlich brutale, aber auch irgendwie humorvolle Weise, wie ein amerikanisches Vier-Mann-Himmelfahrtskommando im Alleingang Jagd auf den deutschen Führer macht und sich dabei einer experimentellen Nazi-Armee entgegenstellt. Bedeutet: skurrile Gegner, überzogene Charaktere, schräge Waffen und klischeebehaftete Schauplätze wie der auf der Messe präsentierte Oktoberfest-Level. Uns überzeugte das neue Konzept, noch bevor man uns das Spiel auf der E3 live vorspielte – kann natürlich sein, dass daran das an die Zuschauer ausgeschenkte Doppelbockbier der Marke Spaten Optimator nicht ganz unschuldig war ...

Vier gewinnt

Im Herzen des Spaß-Shooters steckt – Sie ahnen es vielleicht schon – eine Koop-Spielmechanik inklusive Spielerklassen


Am Ende des Oktoberfest-Bereichs braucht unser Vierergespann schweres Gerät, um ein abenteuerliches deutsches Flug...äh...dingens abzuschießen.



Ebenso wie die Truppen im Bild dürfte sich die BPjM brennend für die Furious 4 interessieren – ein Deutschland-Release ist allerdings gar nicht erst geplant.


Das Spielerquartett stellt sich einem Nazi entgegen, der mit einem Jetpack umherdüst. Noch Fragen?


Wer nimmt denn bitte eine Kettensäge mit in den Krieg? Die Antwort ist: Montana, der zudem eine Spitzhacke mit sich herumschleppt.

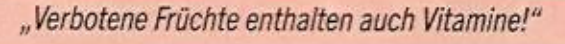
Hier arbeiten zwei Spieler zusammen, quasi im Duett: Während Stitch (rechts) die Gegner mit Strom immobilisiert, fackelt Crockette nicht lange und sie ab.

und Gegnern, die mitunter einfache taktische Vorgehensweisen wie Ablenken oder Umzingeln erfordern. Klar dürfen Sie Ihre Spielfigur auch individualisieren – je nach ausgewähltem Held stehen Ihnen etwa brennende Tomahawks oder explosive Bärenfallen zur Auswahl. Die für die Anpassungen nötige Erfahrung sammeln Sie dabei über ein heutzutage fast schon obligatorisches System von Herausforderungen und Zusatzaufgaben. Doch interpretieren Sie da besser nicht allzu viel hinein, Ihr Ausflug in die alternativen 1940er-Jahre ist in erster Linie auf Action gebürstet – allerdings macht das vergleichsweise anspruchslose Shooter-Geschehen in regelmäßigen Abständen Platz für etwas Abwechslung: In der Präsentation sind das eine Szene, in der sich das Spielerquartett verschanzt und Gegner abwehrt, und ein Abschnitt, wo die vier an Bord eines Lastwagens in Zeitlupe in eine Bar krachen. Der dokumentarische Erzähler, der das Erlebte fast wie ein Märchenonkel begleitet, ist dabei geradezu großartig, die deutsche Vertonung der Nazischergen (in der englischen Version) hingegen eher belustigend. Das und die wagemütig ins Deutsche übersetzten Schilder und Plakate brüllen einem geradezu „Wolfenstein" entgegen.

Wie zwei Königskinder

Zum Abschluss noch zwei Randinfos: Das Spiel wird laut Ubisoft nie, nie, nie, nie, nie in Deutschland erscheinen und die **Brothers in Arms**-Serie soll auch wieder einen „richtigen" Ableger bekommen, der die Geschichte von Matt Baker weitererzählt.

Jürgen meint


„Verbotene Früchte enthalten auch Vitamine!"

Mich hatte das Spiel schon nach wenigen Sekunden auf seiner Seite – nicht weil während der Vorstellung schäumendes Spaten Optimator ausgeschenkt wurde, sondern weil ich die Idee eines richtigen Erzählers statt eines einfachen Off-Sprechers großartig finde. Auch das einfache-Klassensystem, das dank kreativer Waffen wie Bärenfalle mit C4 trotzdem ausreichend Individualisierung zulässt, finde ich für das **Furious 4**-Konzept äußerst passend. Ja, ich lasse Kritik wie „Maue Technik" oder „Eher flaches Action-Feuerwerk" durchaus gelten, mich stören diese Dinge im vorliegenden Fall jedoch nicht im Geringsten.

WERTUNGSTENDENZ: 9 VON 10

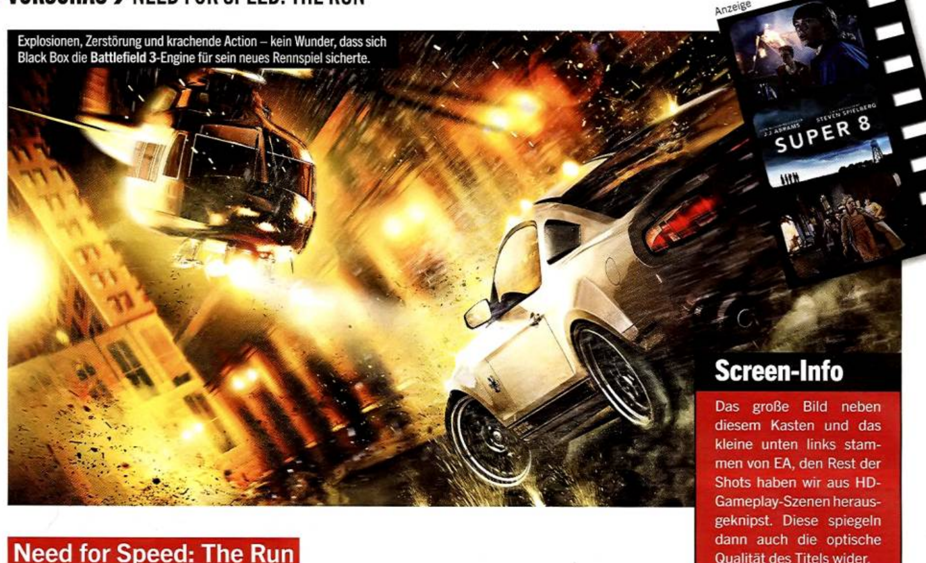
Wolfgang meint


„Selbst unter Alkoholeinfluss nur Durchschnitt!"

BiA: Furious 4 strotzt nur so vor coolen Ideen und abgedrehtem Humor – Elemente, die ich an Spielen eigentlich sehr schätze. Und dennoch hinterließ das neue **Brothers in Arms** (kann mir einer verraten, warum **Furious 4** diesen Titel trägt?) bei mir einen eher zwiespältigen Eindruck. Das Gezeigte war völlig überzogen, betont spaßig inszeniert und übertrieben blutrünstig: ein wahres Action-Feuerwerk, bei dem man das eigentlich ernste Szenario fast vergisst. Aber wie bei jedem Feuerwerk lässt die Faszination schnell nach, wenn man das Gefühl hat, alles gesehen zu haben – trotz Spaten Optimator.

WERTUNGSTENDENZ: 6 VON 10





Explosionen, Zerstörung und krachende Action – kein Wunder, dass sich Black Box die **Battlefield 3**-Engine für sein neues Rennspiel sicherte.

Screen-Info

Das große Bild neben diesem Kasten und das kleine unten links stammen von EA, den Rest der Shots haben wir aus HD-Gameplay-Szenen herausgeknipst. Diese spiegeln dann auch die optische Qualität des Titels wider.

Need for Speed: The Run

Du bist am Drücker!

Genre: Rennspiel | Entwickler: EA Black Box | Hersteller: Electronic Arts | Termin: 18. November 2011

Text: Christoph Schuster

Innovationen der Marke **Need for Speed** – oder: Wer kommt denn auf so was?

Von San Francisco über Las Vegas, Iowa, Chicago und Philadelphia bis New York: einmal quer durch die USA den Glanz der Metropolen, den Staub der Canyons und die verschneiten Gipfel der Gebirge genießen. Diese Deluxe-Variante der legendären Route 66 gehört zu den Traumstrecken aller Feierabend-Höllenengel. Zeit zum Genießen möchte EA Black Box dem geneigten Benzinverschwender aber keine geben, im neuesten **Need for Speed**-Ableger **The Run** absolvieren Sie diesen transamerikanischen Marathon unter enormem Zeitdruck.

Geschichtsstunde

Der Protagonist Jack nimmt an diesem spektakulären Rennen aus persönlichen Gründen teil. Damit bewegen sich die Entwickler weg von ihren früheren Proll-Geschichten, die meist von leicht bekleideten, drittklassigen Schauspielerinnen präsentiert wurden. Mehr Handlung, mehr Emotion und vor allem mehr Action soll **The Run** den Fans der Reihe bescheren. Entsprechend dieser Ausrichtung schlagen Sie sich neben den Kontrahenten auf der Piste mit weiteren Problemen herum. Die Polizei etwa möchte die Geschwindigkeitssünder mit allen Mitteln stoppen und schreckt nicht davor zurück, die Raser mit einem Helikopter zu jagen und dabei halbe Straßenzüge zu zerlegen. Holla, da erscheinen uns deutsche Blitzer und Politessen plötzlich angenehm zivilisiert. Im Dunstkreis von **Most Wanted** und **Undercover** gibt **The Run** also ein typisches **Need for Speed** aus dem Hause EA Black Box ab. Allerdings macht sich die vergleichsweise lange Entwicklungszeit von drei Jahren positiv bemerkbar. Das Spiel läuft im Gegensatz zu Black



Mit einer finalen Fahrzeugliste rechnen wir zur Gamescom, doch EA deutete bereits an, dass die Wagenauswahl etwa der von **Need for Speed: Hot Pursuit** entspricht.



Sie lenken in einigen Rennabschnitten auch wieder Streifenwagen, über besonderes Equipment wie Nagelbänder oder EMP-Schocks verfügen diese aber nicht.

Raus aus dem Auto!

Heavy Rain statt GTA – wir erklären die neuen Zu-Fuß-Abschnitte von Need for Speed: The Run.

Statt den Spieler wie in **GTA 4** oder dem völlig misslungenen **Driver 3** frei herumlaufen zu lassen, bewegt sich **The Run**-Protagonist Jack außerhalb seiner Benzinschleuder auf sehr eng abgesteckten Bahnen. Temporeiche Zwischensequenzen, gespickt mit Quicktime-Events, sind EAs große Neuerung. Wer rechtzeitig die eingeblendeten Tasten drückt, kommt weiter. Immerhin machen diese Abschnitte nur etwa zehn Prozent des fertigen Spiels aus.



GRAND THEFT POLIZEIAUTO: Unser Rennbolide ist Schrott, wir brauchen ein Ersatzgefährt. In einer Nebengasse findet Jack einen einsamen Ordnungshüter – das perfekte Opfer. Kurzerhand versucht er, den Cop auszuschalten und an dessen Streifenwagen zu kommen. Jeder Tritt und Schlag setzt dabei einen korrekten Tastendruck voraus.



QUICKTIME-TREFFER: Wer jeden eingeblendeten Knopf flink genug trifft, dem gelingt ein Bilderbuch-K.o. Wir staunen über die realitätsnahen Bewegungen und Gesichtsanimationen. Die Entwickler nutzen hier eine ähnliche Technik wie James Cameron in **Avatar** – die Figuren sehen trotzdem extrem gut aus statt blau.



ERGEBNIS: Egal ob glattes Ausschalten oder riskantes Ringen, das Resultat bleibt das gleiche. Wir machen uns mit heulendem Motor und blinkendem Blaulicht davon, der Polizist muss hingegen heimlaufen. Doch das Spiel vergibt nicht endlos: Wer sich zu oft verdrückt, wird festgenommen oder stirbt sogar.

ZWEITE CHANCE: Um Sie nicht ständig abrupt aus dem Spielfluss zu reißen, führen versemmelte Quicktime-Events nicht immer zum sofortigen Aus. Oft resultieren Fehler in alternativen Szenen. Im Beispiel verhunzen wir einen Schlag und liefern uns daraufhin eine Wrestling-Einlage mit dem Gesetzeshüter …

Box' letzten HD-Gehversuchen flüssig, das Fahrgefühl der Edelkarossen überzeugte uns beim Anspielen auf der E3. Die Fahrphysik erscheint glaubwürdiger als in vergangenen Werken des Studios, aber ausreichend arcadig, um Manöver wie im Actionfilm zu ermöglichen.

Schnell und rasend

Allgemein ließen sich die Entwickler von diversen Leinwand-Rasereien inspirieren, allen voran von der **Fast & Furious**-Serie. Kein Wunder, sorgte diese erst kürzlich mit Teil 5 für Einspielergebnisse im dreistelligen Millionenbereich und damit strahlende Studiobosse. Ergo beschloss das **Need for Speed**-Team: Wir haben zwar keinen Vin Diesel, aber unser Held Jack muss trotzdem raus aus seiner Karre. Statt dieses Unterfangen als **GTA**-Klon anzugehen (und wahrscheinlich in den Sand zu setzen), beschränkt man sich bei den Abschnitten außerhalb der Benzinschlucker aber auf simple Quicktime-Events. Jack springt, rennt und prügelt sich durch spektakuläre Zwischensequenzen, während der Spieler auf diverse Tasten hämmert. Ob das die Innovation ist, die dem Rennspiel-Genre gefehlt hat? Wir bezweifeln es und fanden die ständig ins Renngeschehen eingreifenden Skripts beim Spielen eher nervig. Die Entwickler geben daraufhin Entwarnung: Solche Abschnitte machen nur etwa zehn Prozent des Spielumfangs aus. Na dann ist ja gut.

Knut und Köttbullar

Wenigstens kann in diesen Passagen die Engine zeigen, was in ihr steckt. EA Black Box sicherte sich nämlich den mächtigen Schwedenmotor Frostbite 2.0 aus **Battlefield 3** als Grafiklieferant. Dazu kommen ungemein geschmeidige Animationen samt brillanter Mimik und Gestik. Während die Rennen nicht das Grafikniveau von **Hot Pursuit** erreichen, lassen die Actionpassagen die Technik-Muskeln spielen. Insgesamt weckt **The Run** gemischte Gefühle. Einen Knaller wie zuletzt Criterion liefert EA Black Box nicht ab, aber ein Debakel der Marke **Undercover** bleibt Fans der Reihe wohl erspart. Kurzzeitig zündet **The Run** – ob es zum Dauerbrenner reicht, erfahren wir im kommenden Herbst.

Trotz aller Action bleibt **The Run** im Kern ein Rennspiel und liefert dementsprechend klassische Etappen mit Positionskämpfen.



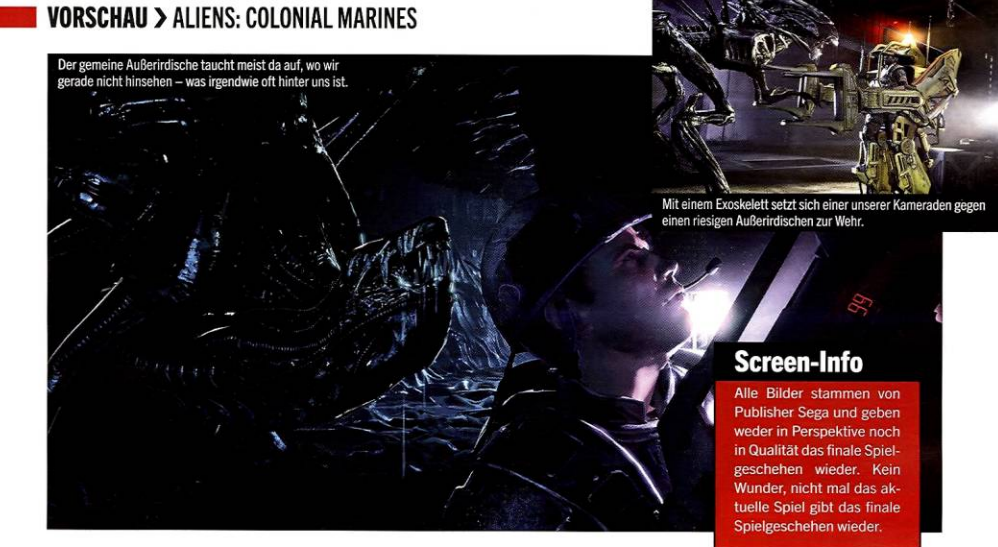
Christoph meint



„Eher Humpeln als Rennen …“

Als ich den **The Run**-Trailer erstmals sah, traute ich meinen Augen kaum. Ich erinnerte mich noch gut daran, wie viel Spaß ich kurz zuvor mit dem Benzin-Testosteron-Mix **Fast & Furious Five** hatte. Diese PS-Proll-Begeisterung weckte **Need for Speed** im Leben nicht. Die Rennpassagen wirkten wie eine HD-Neuauflage von **Underground**, und als sich die Zu-Fuß-Abschnitte als billige Quicktime-Events entpuppten, konnte ich nur laut auflachen. Das Anspielen revidierte den katastrophalen Ersteindruck zum Glück etwas. Black Box produziert keinen Totalausfall – der Qualitätsunterschied zu Criterions Werk ist dennoch beschämend.

WERTUNGSTENDENZ: 7 VON 10



Der gemeine Außerirdische taucht meist da auf, wo wir gerade nicht hinsehen – was irgendwie oft hinter uns ist.

Mit einem Exoskelett setzt sich einer unserer Kameraden gegen einen riesigen Außerirdischen zur Wehr.

Screen-Info

Alle Bilder stammen von Publisher Sega und geben weder in Perspektive noch in Qualität das finale Spielgeschehen wieder. Kein Wunder, nicht mal das aktuelle Spiel gibt das finale Spielgeschehen wieder.

Aliens: Colonial Marines

Alles Gute zum Leihmuttertag

Genre: Ego-Shooter | Entwickler: Gearbox | Hersteller: Sega | Termin: 2012

Text: Jürgen Krauß

Diese Außerirdischen wollen nur eines: Sie noch vor dem dritten Date schwängern!

Was für Unwissende wie ein Nahrungsmittelzusatz klingt, lässt Außerirdischenfans und Filmfreunde in Jubelstürme ausbrechen: LV-426. Wir sind im Rahmen der E3 für Sie virtuell auf dem Planeten mit dem kryptischen Namen abgestürzt und haben uns dort einmal genau umgesehen.

Mach es, Randy!

Gearbox-Chef Randy Pitchford ist für die nächsten 20 Minuten unser Reiseleiter. Er erklärt uns, wie wichtig für ihn das **Alien**-Franchise ist, wie viel **Half-Life** und andere Spiele von den **Alien**-Filmen geklaut haben und wie viel Mühe man sich mit der eigens fürs Spiel entworfenen Render-Engine gibt. Aber das ist uns herzlich egal, wir sehen viel lieber zu, wie ein Squad Marines vorsichtig durch das Dunkel eines frisch auf dem eingangs erwähnten Planeten aufgeschlagenen Raumschiffs klettert. Immer wieder steckt die Spielfigur kurz das Schießeisen weg, um einen Blick auf den Bewegungsmelder zu werfen – beides gleichzeitig zu bedienen ist nicht möglich. Die kurz aufleuchtenden, roten Punkte ermuntern unsere Nackenhaare, sich spontan aufzustellen – die Spannung ist fast greifbar. Hat sich dort hinten im Schatten gerade etwas bewegt?

Wiedersehenspanik

Plötzlich geht alles ganz schnell und ist dabei auch noch so herrlich bekannt: Direkt vor unserer Nase prescht ein Alien, von dem wir nicht viel mehr erkennen können als die markante Schädelform, aus einem Luftschacht, schnappt sich einen unserer Kollegen und verschwindet, noch bevor einer der Marines die Waffe zücken kann. Doch bei all der Wiedersehens-

Kennen Sie den schon?



2001: In Zusammenarbeit mit Electronic Arts plant Entwickler Check Six Games, **Aliens: Colonial Marines** für die PlayStation 2 zu veröffentlichen.

Manche Spiele haben schon eine Geschichte, lange bevor sie überhaupt erscheinen!

Schon 2002 sollte ein Spiel mit dem Namen **Aliens: Colonial Marines** vom Entwickler Check Six Games für die PlayStation 2 erscheinen, das Projekt wurde jedoch eingestellt. 2006 erwarb Sega dann die Rechte am **Alien**-Franchise und beauftragte Gearbox mit **Colonial Marines**, das mit dem Spiel von Check Six Games aber außer dem Titel nichts gemein hat.



2008: Im Februar kündigen Sega und Gearbox ein völlig neues **Aliens: Colonial Marines** an – doch auch das verschwindet zeitweise wieder von der Bildfläche.

„Wir haben es wohl etwas zu früh angekündigt."



Creative Officer Brian Martel (rechts) hier im Gespräch mit dem PC ACTION-Kappenbeauftragten Jürgen Krauß.

Martel trägt den lustigen Titel „Creative Officer", redet aber trotzdem mit uns.

PC ACTION: Aliens ist schon eine Weile in der Mache, oder?
MARTEL: „In der Tat! Wir haben mit dem Projekt begonnen und es dann aber wohl etwas zu früh angekündigt [...]. Alles, was wir damals veröffentlicht haben, erklärte die Grundpfeiler, das, was wir uns unter dem Spiel vorstellten – wir wollten eine echte **Aliens**-Fortsetzung machen. Allerdings sind wir erst jetzt in der Lage, mit der Engine auch all das anzustellen, was uns dabei vorschwebt, sei es in Sachen Beleuchtung, Setting oder KI."

PC ACTION: Kannst du uns erklären, warum jemand, der mit Alien absolut nichts am Hut hat, sich trotzdem für Aliens: Colonial Marines interessieren sollte?
MARTEL: „Ich schätze, wenn man wirklich weder ein **Aliens**-Spiel kennt noch jemals einen **Alien**-Film gesehen hat, bleibt zumindest noch ein verlockendes Actionspektakel in einem spannenden Setting. Die Aliens an sich sind furchteinflößend und interessant, besonders attraktiv ist aber die Tatsache, dass diese Space Marines wirklich die ersten ihrer Art waren, von denen alle anderen geklaut haben. Wir geben Spielern die Möglichkeit, quasi zu den Wurzeln zurückzugehen und mit den Werkzeugen zu arbeiten, die alle anderen über die Jahre immer wieder imitiert haben, und damit in dem Setting zu spielen, für das sie ursprünglich gemacht wurden."

PC ACTION: Ihr wolltet ja einen taktischen Shooter mit Kommando-System machen ...
MARTEL: „Wir haben damals mit vielen Sachen experimentiert, manches drängt sich auch geradezu auf, wenn man an Gearbox und **Brothers in Arms** denkt. Wir haben uns dann aber schnell die Frage gestellt: Wie fällt man einem Alien in die Flanke? Das ergibt einfach keinen Sinn. [...] Es kommt doch vielmehr darauf an, den Spieler zu unterhalten; und ja, es gibt ein Squad, das ihn begleitet, jedoch kann er es nicht herumkommandieren. Es ist eher zur Unterhaltung da."

PC ACTION: Welche Rolle spielen Licht, Dunkelheit und Schatten für euch?
MARTEL: „Den Außerirdischen geht es um die Ausbreitung ihrer Spezies. Sie versuchen, euch nahe zu kommen, um und euch zu infizieren. Das ist ein sehr gruseliges Konzept. Und dazu gehört auch das Spiel mit Licht und Dunkelheit. Wir wollen Ecken, in den man nur sehr schwer etwas erkennt, und wir wollen den Spieler mit Formen und Schatten in die Irre führen. Deshalb spielt die Beleuchtung eine große Rolle. Aber die Farbe ist auch wichtig. Und die Umgebung. An all diesen Dingen tüfteln wir herum, mal gibt es ein helles Szenario, mal ein extrem dunkles. Wir haben Licht aus den Schulterlampen, was es uns erlaubt, mit pechschwarzer Dunkelheit zu arbeiten, das ist schon extrem gruselig. An anderer Stelle kommt Licht aus Schächten und es gibt Rauch und so ein Zeug."

freude fällt auch gleich ein Manko ins Auge beziehungsweise Ohr: Die Musik bleibt bei diesem Vorkommnis, genauso wie bei dem bald folgenden, kleineren Feuergefecht, stets auf demselben „harmlosen" Niveau – kein dramatisches Anschwellen, kein Paukenschlag. Ein perfider Trick, den sich Gearbox bei Stanley Kubrick abgeguckt hat? Oder doch nur ein Bug in der frühen Version? Egal, es ist jedenfalls kein allzu überzeugender Einstieg in die Präsentation.

Knochenkopfsache

Auf der weiteren Wrack- und Planetenerkundungstour gewinnt das Spiel dann deutlich an Fahrt und schon bald sehen wir uns einem gigantischen Außerirdischen gegenüber, dessen immenser, knochiger Auswuchs am Kopf unsere konventionelle Munition nutzlos werden lässt. Wir müssen fliehen, sprinten flugs in eine Lagerhalle, verschanzen uns. Kurzzeitig ist alles ganz still, doch wir wissen natürlich, dass das nicht von Dauer sein wird. Jetzt spielt **Colonial Marines** seine Stimmungs-Trumpfkarte aus: Das Licht in der Lagerhalle flackert, Geräusche dringen aus dunklen Ecken, Angst macht sich breit. Wir schnappen uns ein paar herumstehende Geschütze und sichern damit einen finsteren Korridor – und schon geht es auch los. Die Aliens sind plötzlich überall, an den Wänden, der Decke, vor uns, hinter uns – wildes Umherschießen, herbe Verluste, großartige Unterhaltung!

Déjà-vu

Kurze Zeit später das Gleiche noch einmal, nur dass der Knochenkopf von vorhin mittlerweile bis ins Lagerhaus vorgedrungen ist und sich mit einem unserer Kollegen balgt, der mit Exoskelett und Flammenwerfer versucht, den Koloss zu grillen. Doch er vermag das Monstrum nicht aufzuhalten, es wendet sich in unsere Richtung, schnappt zu und ... der Bildschirm verdunkelt sich. Ende der Vorstellung.

Stimmt die Stimmung?

Technisch zeigt sich das neue **Aliens** nicht gerade von seiner allerbesten Seite – das Spiel mit Licht und Schatten funktioniert zwar, doch könnte all das noch etwas stimmungsvoller rüberkommen, vor allem auch was die Musikuntermalung betrifft. Die Charaktere wirken noch hölzern und blass, immerhin aber – und das ist vor allem für das Koop-Spiel interessant – unterscheiden sie sich in Sachen Optik und Ausrüstung; konventionelle Klassen gibt es hingegen nicht. Selbst bei diesem kurzen Ausflug breitet sich aber umgehend echte **Alien**-Stimmung aus. Gearbox' Plan, die Filme interaktiv fortzusetzen, könnte also auch für alle Fans aufgehen.

Jürgen meint



„Rote Blinkböppel sind unheimlich unheimlich!"

Ich war nie ein großer **Alien**-Fan – trotzdem kann ich mich der Faszination des Horrors, der von einem unscheinbaren, roten Blinklicht auf dem Bewegungsmelder ausgeht, nicht entziehen. **Colonial Marines** hat viele coole Ansätze und wird bestimmt ganz solide, die Kurve zu einem echten Top-Titel kriegen die Entwickler aber nur über die Engine – und da müssen sie, so zumindest mein Eindruck nach der gezeigten E3-Fassung, noch eine Schippe draufpacken. Auch bin ich gespannt, wie sich Gearbox' Erfahrung mit den Außerirdischen von **Duke Nukem Forever** auf die **Aliens**-Aliens auswirkt. Ich tippe auf: gar nicht.

WERTUNGSTENDENZ: 8 VON 10



Kriegszustand: Die Schlacht um Manhattan ist bis ins letzte Detail packend inszeniert. Vor der Küste treffen Flotten aufeinander, während Spezialeinheiten in feindliche U-Boote eindringen.

Screen-Info

Activision stellte uns nur zwei Screenshots zur Verfügung – also machten wir zusätzlich Bilder aus dem während der E3-Präsentation gezeigten Video.

Call of Duty: Modern Warfare 3

Treffer, versenkt!

Genre: Ego-Shooter | Entwickler: Infinity Ward/Sledgehammer Games | Hersteller: Activision | Termin: 8. November 2011

Text: Peter Bathge

Auf der E3 gab es einen neuen Level zu sehen – und den Spec-Ops-Modus.

In der letzten Ausgabe berichteten wir über erste Details des nächsten **Call of Duty**-Teils. Auf der E3 in Los Angeles zeigte Activision einen weiteren Level aus **Modern Warfare 3** namens „Hunter Killer". Außerdem probierten wir den aus dem Vorgänger bekannten Spec-Ops-Modus aus. Den haben Infinity Ward und Sledgehammer Games für Teil 3 aufgewertet – alle Details dazu lesen Sie im Kasten auf der nächsten Seite.

Auf Tauchstation

Fieberhaft starrt Sergeant Derek Westbrook durch die Taucherbrille auf das Sonar seines Unterwasser-Scooters. Ein gelber Punkt taucht auf dem Bildschirm auf; blitzartig reißt der US-Soldat mit dem Spitznamen Frost den Lenker des Gefährts herum. Glück gehabt: Um Haaresbreite hat er die Kollision mit einer Mine vermieden, die russische Kanonenboote ausgelegt haben – im Hafen von New York.

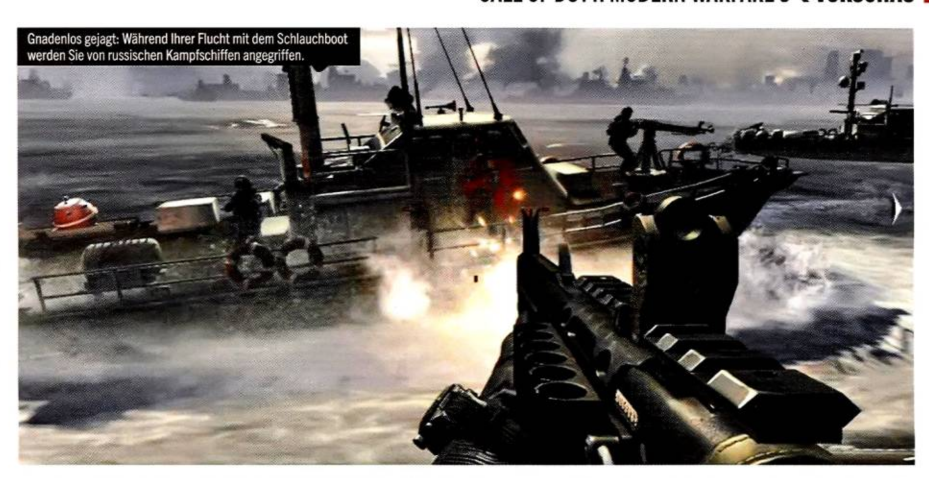
Die russische Invasionsflotte liegt zu Beginn von **Modern Warfare 3** und der E3-Präsentation vor Manhattan; Frosts Einheit soll ein U-Boot kapern und mit dessen Raketen andere Marineeinheiten des Feindes vernichten. Ein überschwemmter Tunnel führt Frost ins Hafenbecken, wo er und seine Kollegen dem U-Boot auflauern. Als es wenige Meter über Frosts Kopf durch das Wasser rumpelt, platziert der Vorspieler eine Sprengladung an der Schiffsschraube und zwingt das Vehikel so zum Auftauchen. Eine Luke an der Oberseite gewährt den Soldaten Einlass; mit schallgedämpfen Waffen ballern sie sich durch die engen Gänge des Unterwasser-Zäpfchens. Zuerst bleiben die Eindringlinge unbemerkt, doch schon bald ertönen Alarmsirenen. Gleichzeitig dringt Wasser durch Risse in der Außenhülle; in kürzester Zeit waten Frost und Kollegen durch eine hüftho-



Bullet-Time: Sie stürmen die Kommandobrücke des U-Bootes. In der kurzen Zeitlupensequenz müssen Sie möglichst viele Gegner ausschalten.



Inszenierter Wahnsinn: Während die Zerstörer von Raketen in Stücke geschossen werden, brausen Sie mit dem Schlauchboot mittendurch.



Gnadenlos gejagt: Während Ihrer Flucht mit dem Schlauchboot werden Sie von russischen Kampfschiffen angegriffen.



Schlauch-Level: Die engen Gänge eines U-Bootes passen natürlich perfekt in das bewährte **CoD**-Konzept. Die Atmosphäre ist top!

Mucksmäuschenstill: In vielen Missionen müssen Sie heimlich vorgehen und Gegner lautlos ausschalten. Meist artet das aber schnell in eine wilde Ballerei aus.

he Brühe. Schließlich erreicht das Team den Kontrollraum, dessen Tür Frost aufsprengt. Es folgt eine Zeitlupensequenz, ein halbes Dutzend Feinde geht innerhalb weniger Sekunden zu Boden. Mit den Startcodes des toten Kapitäns aktiviert Frost die Raketen des U-Boots und klettert nach draußen.

Eine Bootsfahrt, die ist lustig

An der frischen Luft bleibt keine Zeit, um die in Flammen stehende Skyline New Yorks anzustarren. Die Soldaten verteilen sich auf zwei Schlauchboote, Frost schnappt sich das Ruder des einen. Es folgt eine atemberaubende Sequenz, begleitet von wuchtigen musikalischen Klängen: Während der Präsentator die Schaluppe zwischen US-amerikanischen und russischen Kriegsschiffen hindurchsteuert, jagen Jets über den Himmel und beschießen einander sowie die Marine. Eine Explosion jagt die nächste, Raketen schlagen zu beiden Seiten des Boots ein und die aufspritzende Gischt durchnässt Frosts Kameraden im Bug. Das Spiel gleitet auf einem engen Pfad von einer Actioneinlage zur anderen: Ein russisches Schiff rammt das Schlauchboot, Frost lässt das Ruder los und feuert auf den Benzintank am Heck des feindlichen Kahns. Die Explosion reißt die Angreifer auseinander und Frost macht weiter, als wäre nichts gewesen: Ein halb aus dem Wasser ragender Flugzeugträger dient als Sprungschanze für das Schlauchboot, das sekundenlang durch die Luft fliegt. Als ein Transporthelikopter vor Frost landet, gibt der Präsentator Vollgas, rast die ausgefahrene Rampe des Helis hoch und landet sicher im Bauch des Hubschraubers. Die Mission ist geschafft und wir sind allein vom Zusehen außer Atem.

Angespielt: Der Spec-Ops-Modus

Der Koop-Spielmodus war auf der E3 spielbar.

In Spec Ops, erstmals eingeführt in **Modern Warfare 2**, treten Sie mit einem Freund auf kleinen Karten an, um gemeinsam bestimmte Ziele zu erreichen. Die Entwickler vor Ort erklärten uns, dass sie diese Spielart im Vergleich zu Einzel- und Mehrspielermodus gleich stark gewichten wollen. Neu in **Modern Warfare 3**: eine Spielvariante, bei der Sie Horden von Gegnern abwehren. Typisch für diese Spielart ist, dass der Schwierigkeitsgrad jeder neuen Attacke steigt. Um Erfolg zu haben, kaufen Sie während der Missionen an Terminals Verbesserungen wie Luftschläge oder Geschütze. Das dafür benötigte Geld sammeln Sie durch Abschüsse.

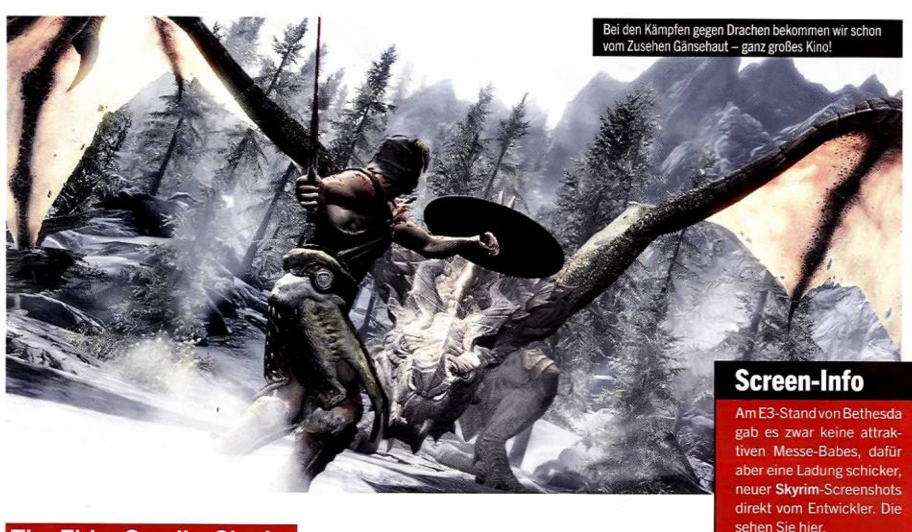
Peter meint



„Überraschungen suchen Sie hier vergebens!"

Modern Warfare 3 wird nicht einen Millimeter vom ausgetretenen **Call of Duty**-Pfad abweichen; die E3-Präsentation bot nur mehr von dem, was die Vorgänger auszeichnete. Statt eines Spiel gibt es einen interaktiven Actionfilm mit bombastischer Inszenierung und beeindruckenden Skripten. Dass die spielerische Freiheit auf der Strecke bleibt, stört mich nicht: Wo sonst erlebe ich die Zerstörung New Yorks hautnah mit? Der erweiterte Spec-Ops-Modus klingt großartig: Die Koop-Missionen sorgten bereits in Teil 2 für Laune, waren aber zu schnell durchgespielt. Eine stärkere Gewichtung dieses Modus ist mir daher willkommen.

WERTUNGSTENDENZ: 9 VON 10



Bei den Kämpfen gegen Drachen bekommen wir schon vom Zusehen Gänsehaut – ganz großes Kino!

Screen-Info

Am E3-Stand von Bethesda gab es zwar keine attraktiven Messe-Babes, dafür aber eine Ladung schicker, neuer **Skyrim**-Screenshots direkt vom Entwickler. Die sehen Sie hier.

The Elder Scrolls: Skyrim

Über den Wolken

Genre: Rollenspiel | Entwickler: Bethesda Softworks | Hersteller: Bethesda | Termin: 11. November 2011

Text: Christoph Schuster

Jetzt schon mit Vorschusslorbeeren überschüttet – hält Bethesdas Erfolgsserie?

Die Erde bebt. Das Gras erzittert, fast als verspürte es Angst. Staub schwebt durch die Luft, aufgewirbelt von massigen Stampfern. Nein, wir befinden uns nicht bei einem Heimspiel des 1. FC Adipositas, sondern bei einer Präsentation des Rollenspielschwergewichts **The Elder Scrolls: Skyrim**. Eine Herde Mammuts trabte bis gerade eben über die Weide, ein paar Riesen stapften als überdimensionierte Hirten gemütlich nebenher. Was für ein Idyll. Nichts für die anwesende Zockerschar, die Menge giert nach Blut.

Passend zum rustikal-nordischen Ambiente und den rauen Umweltbedingungen zeigten die Entwickler kräftige, widerstandsfähige Kaltblüter als Reittiere.

Der Präsentator kennt natürlich die Wünsche seines Publikums, zieht per Knopfdruck eine Axt und stürzt sich auf eines der Zottelviecher (gemeint sind die Mammuts auf dem Bildschirm, nicht die unrasierten Spielejournalisten in der ersten Reihe!). Sofort schlägt die Stimmung um zum anfangs beschriebenen Zustand: Die Herde prescht panisch auseinander, Riesen stürzen herbei, um den Aggressor auszuschalten. Es folgt ein heftiger Schlagabtausch, der allerdings jäh unterbrochen wird: Ein Dritter drängt sich zwischen die Streithammel. Er ergreift einen der Riesen, hebt ihn in die Lüfte wie ein Adler eine Feldmaus und lässt ihn nach kurzem Flug aus tödlicher Höhe fallen. Die anderen Riesen ergreifen die Flucht, denn die Spitze der Nahrungskette hat das Feld betreten: ein Drache.

Ich Chef, du nix!

Majestätisch zieht die Schuppenbestie eine Runde, wechselt dann in den Sinkflug, um ihren Feueratem über die Ebene zu ergießen. Der Protagonist von **Skyrim** beschwört im Gegenzug ein Gewitter, Blitze zucken auf die Flugechse herab. Das Vieh landet und lässt sofort seine mächtigen Kiefer Richtung Pixelheld schnappen. Der folgende Kampf ist hart und erinnert spontan an das Duell David gegen Goliath. Mit dem Unterschied, dass Goliath nicht fliegen konnte. Und kein Feuer speien. Dementsprechend braucht es etwas mehr als eine lumpige Steinschleuder, um diesen Kontrahenten zu fällen. Mittels mächtiger Magie beschwört der Protagonist erneut einen Blitzsturm herauf und fügt dem Drachen dabei derartige Wunden zu, dass dieser sich nicht mehr in die Lüfte erheben kann. Ein Etappensieg – also fix das gelbe Trikot überstreifen und weitermachen.

Rauft euch zusammen!

Die Schuppenbiester gelten nicht umsonst als die wahren Herrscher über Tamriel, verbreiten Angst und



In der Ego-Perspektive spüren Sie richtiggehend die Wucht der Auseinandersetzungen. Toll.



Die Entwickler legten besonderen Wert auf das glaubwürdigere Aussehen und Verhalten menschlicher Nichtspielercharaktere – mit Erfolg.

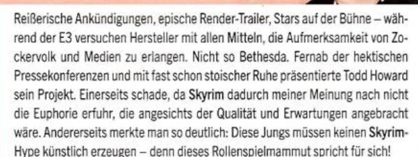


Die großen Städte in **Skyrim** unterscheiden sich stilistisch deutlich. Die ehemalige Hauptstadt Weißlauf (im Bild) erinnert etwa an mittel- bis nordeuropäische Festen.

Schrecken im ganzen Land. Der folgende Schlagabtausch ist lang, ausdauernd sticht der Präsentator mit seinem Schwert auf das Vieh ein, Blut tropft bereits von seiner Pixel-Klinge. Immer wieder muss er unter den Feuerstößen seines Gegners hinwegtauchen oder Attacken mit dem Schild abblocken. Als das Flammen spuckende Ungetüm schließlich fällt, atmet die Menge im Saal erleichtert auf. Gänsehaut. Begeisterung.

Überraschend? Überzeugend!

Abgesehen von diesem Spielabschnitt zeigte Bethesda auf der E3 nur Bekanntes. PC ACTION erlebte diese Live-Präsentation bereits vor einigen Wochen auf einem Bethesda-Event in Utah. Damals konnten wir uns einen ausführlicheren Eindruck vom Spiel verschaffen. Ein paar Neuigkeiten gibt es aber doch. Beispielsweise war bisher noch unklar, ob der Spieler Reittiere nutzen kann. In der E3-Demo schnappte sich der Vorführer kurzerhand ein Pferd und ritt damit durchs Gebirge. Fein, das wäre geklärt – auch wenn Animationen und Verhalten der Klepper nicht an die realitätsnahen Huftiere aus dem Westernhit **Red Dead Redemption** herankamen. Auch die Vergleichsfuktion für Ausrüstung, die Produzent Todd Howard uns damals versprach, fehlte noch. Das Inventar passte mit seiner sterilen Oberfläche allgemein nicht recht zur sonst so stimmigen Präsentation. Zu guter Letzt gab es auf unsere Nachfrage hin kurze Infos zu den Fraktionen: Die in **Oblivion** beliebten Gilden sind in Form der Diebesgemeinschaft, der Kriegergenossenschaft und der Magier von Winterfeste erneut vertreten. Näheres dazu sowie den ersten Anspieltermin vermuten wir in den nächsten Wochen – und können es kaum erwarten.



Christoph meint

„Qualitätsarbeit statt großen Brimboriums"

Reißerische Ankündigungen, epische Render-Trailer, Stars auf der Bühne – während der E3 versuchen Hersteller mit allen Mitteln, die Aufmerksamkeit von Zockervolk und Medien zu erlangen. Nicht so Bethesda. Fernab der hektischen Pressekonferenzen und mit fast schon stoischer Ruhe präsentierte Todd Howard sein Projekt. Einerseits schade, da **Skyrim** dadurch meiner Meinung nach nicht die Euphorie erfuhr, die angesichts der Qualität und Erwartungen angebracht wäre. Andererseits merkte man so deutlich: Diese Jungs müssen keinen **Skyrim**-Hype künstlich erzeugen – denn dieses Rollenspielmammut spricht für sich!

WERTUNGSTENDENZ: 10 VON 10

Wolfgang meint



„Mit Abstand das beste Spiel der E3!"

Skyrim war mein letzter Termin auf der E3 – ich war entsprechend geschafft und wenig aufnahmebereit. Genauso kaputt war offensichtlich der präsentierende Produzent Todd Howard. Und dennoch hat mich seine Vorstellung einfach nur weggehauen: Eine lebendige, stimmige Welt von riesigen Ausmaßen, packende Quests, eine tolle Story – das neue **Elder Scrolls** hat das alles und noch viel mehr. Während Kämpfe mit normalen Gegnern noch sehr an **Oblivion** erinnerten, war das Aufeinandertreffen mit dem Drachen gegen Ende der Präsentation geradezu atemberaubend.

WERTUNGSTENDENZ: 10 VON 10

Normalerweise nutzt Tod zwei Sensen als Waffen. Da Sie dank eines neuen Loot-Systems frisches Equipment finden, ist aber auch ein solch riesiger Hammer als Prügelhilfe möglich.

Screen-Info

Die Bilder im Artikel stammen alle von Publisher THQ, zeigen aber echte Szenen aus dem Spiel, so wie wir es vor Ort bei den Entwicklern gesehen haben.

Darksiders 2

Du bist des Todes!

Genre: Action-Adventure | Entwickler: Vigil Games | Hersteller: THQ | Termin: 2012

Text: Sebastian Weber

Es geht wieder gegen die Unterwelt, aber mit neuem Helden.

Erfolgsgeschichten gibt es ab und zu doch noch: Vigil Games veröffentlichte 2010 sein Action-Adventure **Darksiders**. Zuvor hatte kein Mensch etwas von dem neuen Entwicklerstudio aus Texas gehört. Das Spiel rund um einen der Reiter der Apokalypse wurde ein Erfolg, nicht zuletzt da es spielerisch wenig daran auszusetzen gab und der Grafikstil, den Ex-Marvel-Comiczeichner Joe Madureira prägte, perfekt zum Geschehen passte. Wen wundert es also, dass THQ nun **Darksiders 2** ankündigt.

Versetzte Geschichte

Mitte Mai besuchten wir Vigil Games in Austin, Texas und hatten nach den ersten Minuten der Präsentation Grund zur Freude. Vigil Games ändert den grundsätzlichen Spielverlauf nicht, sondern garniert diesen nur mit ein paar Neuerungen und bläst den Umfang deutlich auf. **Darksiders 2** dreht sich allerdings nicht mehr um Krieg, den Reiter der Apokalypse, der im ersten Teil herausfinden wollte, warum die Apokalypse zu früh über die Erde hereinbrach, und am Ende eine groß angelegte Verschwörung aufdeckte. Die Fortsetzung lässt Sie die Kontrolle über einen anderen Reiter übernehmen, nämlich Tod. Dass die anderen drei Reiter in späteren Teilen irgendwie eine Rolle spielen



*Stecken hinter **Darksiders 2** dieselben Entwickler, die auch schon den Vorgänger programmiert haben?*

Ja, auch für **Darksiders 2** zeichnet Entwickler Vigil Games verantwortlich, allerdings ist das Team hinter dem Nachfolger deutlich größer als das von **Darksiders**, was sich auch am Umfang des neuen Action-Adventures ablesen lässt. Da die kreativen Köpfe die **Darksiders**-Reihe theoretisch so angelegt haben, dass alle Reiter der Apokalypse thematisiert werden, dürfen wir uns vermutlich auf noch zwei weitere Titel freuen.

*Welche Neuerungen bietet **Darksiders 2** im Vergleich zum Vorgänger?*

Die wichtigste Neuerung: Sie steuern nicht mehr Krieg, sondern seinen Kollegen Tod durch das actionreiche Abenteuer, das parallel zum Vorgänger spielt. Außerdem verwirklicht Vigil Games ein Loot-System, sodass besiegte Gegner nun neues Equipment verlieren. Ebenfalls interessant: Die Entwickler legen jetzt mehr Wert auf den Rollenspielaspekt des Spiels als im Vorgänger. So soll es viel mehr Nebenquests und -charaktere geben, alleine im ersten Viertel von **Darksiders 2** warten deshalb mehr Nebendarsteller als im gesamten Spielverlauf von **Darksiders**.

Was habt ihr vor Ort bei den Entwicklern gesehen?

Die Entwickler zeigten uns einige Szenen aus einer frühen Xbox-360-Version von **Darksiders 2**. Dabei begutachteten wir einen Dialog mit einem NPC, einige Kämpfe und Klettereinlagen sowie eine Auseinandersetzung mit einem Zwischenboss-Gegner, der eine bestimmte Taktik erforderte.



Da die Spielwelt von **Darksiders 2** deutlich weitläufiger ist als die des Vorgängers, dürfen Sie diesmal von Anfang an das Pferd des apokalyptischen Reiters verwenden.



Bossgegner erfordern anscheinend alle eine eigene Taktik, die auf gute Reflexe und den Einsatz von Tods Fähigkeiten setzt.



Für **Darksiders 2** versprechen die Entwickler einige altbekannte Gegnerarten, aber auch etliche neue, denn Tods Abenteuer spielt ausschließlich in der Unterwelt.

würden, konnte man sich am Ende von **Darksiders** bereits denken. Vigil Games plant aktuell – wenn Publisher THQ mitspielt – vermutlich noch zwei weitere **Darksiders**-Spiele zu veröffentlichen. Zurück zu Tod: Der will die Apokalypse rückgängig machen und mischt dafür die Unterwelt gehörig auf. Die Geschichte von **Darksiders 2** spielt somit leicht versetzt zum ersten Teil, es handelt sich also nicht um eine klassische, direkte Fortsetzung. Dennoch werden einige alte Bekannte wieder auftreten und offene Fragen aus dem Vorgänger beantwortet.

Bewährt und gut

Der grundlegende Spielverlauf bleibt wie in **Darksiders**. Das Hauptaugenmerk liegt noch immer auf Kämpfen, der Erkundung von Dungeons und allerlei Rätseleinlagen. Allerdings folgen Sie in **Darksiders 2** nicht zwingend nur der Geschichte. Die Entwickler möchten Tods Abenteuer mehr Rollenspielflair verleihen. Deshalb gibt es allerlei NPCs, die mit Nebenquests auf Sie warten. Die erste der vier Zonen, in welche die Spielwelt von **Darksiders 2** eingeteilt ist, hat alleine mehr Nebendarsteller als das Vorgängerspiel insgesamt. Durch solche Nebenjobs erhalten Sie Erfahrungspunkte, mit denen Sie Tods Fähigkeiten verbessern. Von Letzteren sehen wir vor Ort bei den Entwicklern ein Beispiel: Per Knopfdruck ruft Tod einen Schwarm Krähen, die seinen Gegner dann aus der Luft angreifen.

Angriff, die beste Verteidigung?

Daneben finden Sie aber auch besseres Equipment, denn Vigil führt ein Loot-System ein, das wie in typischen Hack&Slay-Spielen funktionieren soll. Gefundene Gegenstände dürfen Sie im Inventar



Wie schon im Vorgänger bekommen Sie es in **Darksiders 2** mit riesigen Widersachern zu tun, deren Größe aber nicht unbedingt für ihre Widerstandskraft steht.



Die Finishing-Moves von Tod sparen nicht mit Gewalt – THQ erwartet eine Freigabe ab 18 Jahren.

Ex-Comic-Zeichner Joe Madureira hat wieder die Welt und die Charaktere entworfen – entsprechend comicartig wirkt **Darksiders 2**.



Eine Quest, die uns die Entwickler zeigen, muss Tod für den Sekretär des Chefs der Unterwelt erfüllen (der Kerl vor dem Thron). Erst dann bekommt Tod seine Audienz.



Neben actionreichen Kämpfen stehen vor allem wieder Kletterrätsel auf dem Plan, denn auch hier wollen die Entwickler Sie etwas mehr fordern als im Vorgänger.



dann mit angelegter Ausrüstung vergleichen oder bei Händlern verschachern. Auch das Kampfsystem kommt leicht verändert daher. Tod bewegt sich agiler und schneller als Krieg, entsprechend actionreicher fallen die Prügeleien aus. Jedoch kann Tod keine feindlichen Angriffe abblocken, sondern nur ausweichen. Das wirkte zeitweise noch ein wenig hektisch. Weitere Fähigkeiten: Tod zieht mit seinem Kletterhaken Gegner spielend leicht an sich heran, sodass er Gruppen auseinanderreißen kann. Zudem nutzt Tod seine Dämonenform fließender als Krieg, bei dem Sie diese erst aktivieren mussten. Tod scheint diese automatisch im Kampf für kurze Angriffe anzunehmen. Welche Voraussetzungen dafür erfüllt sein müssen, verrieten uns die Entwickler nicht.

Komplexe Gegner

Dafür zeigten sie uns einen eindrucksvollen Bosskampf: Tod befindet sich in einer Arena, wo er den dortigen Champion besiegen soll. Dieser gräbt sich zunächst als riesiger Wurm durch die Erde und kommt selten an die Oberfläche, wo er eine menschenähnliche Gestalt annimmt. Nach einigen eingesteckten Treffern verschwindet er wieder in den Untergrund. Dieses Spielchen wiederholt sich einige Male, während es die Arena um Sie herum spektakulär in Szene gesetzt zerlegt. Wenn Sie das Monster schließlich genug geschwächt haben, reißen Sie mit dem Kletterhaken seinen Kopf vom Leib und erfüllen damit gleichzeitig eine Quest. Tods Kämpfe fallen also genauso gemein aus wie die im Vorgänger.



Wie viele Waffen und Gegenstände es in **Darksiders 2** geben wird, wollen die Entwickler nicht verraten. Es wird aber eine riesige Menge sein, das versprechen sie.

Sebastian meint



„Super – bewährtes Gameplay mit tollen Neuerungen!"

Vigil Games macht meiner Meinung nach alles richtig. **Darksiders** war ein tolles Action-Adventure. Kein Wunder also, dass die Jungs aus Texas das Grundgerüst belassen, wie es ist, und es nur mit sinnvollen Neuerungen wie einem Loot-System und mehr Rollenspielaspekten garnieren. Die Kämpfe, die wir gesehen haben, schienen flott von der Hand zu gehen und Tods Fähigkeiten und Kampfstil gefallen mir. Zudem war das, was Vigil Games uns gezeigt hat, vom Grafikstil her absolut stimmig, so wie man es von **Darksiders 2** erwartet, und spielerisch ein kurzweiliges, actiongetriebenes Spiel.

WERTUNGSTENDENZ: 9 VON 10

SO TESTEN WIR

Welche Ideen und Grundsätze stecken hinter der PC ACTION? Wir klären auf!

PC ACTION: Unsere Vorsätze

1. **Wir wollen Action! Immer!**
   Unsere Seiten drehen sich in erster Linie um Actionspiele, obwohl wir Ihnen selbstverständlich den kompletten Marktüberblick bieten.
2. **Das Leben ist ernst genug!**
   Deshalb steht der Lesespaß an erster Stelle! Wir wollen Sie informieren, aber auch unterhalten!
3. **Ehrlichkeit schreiben wir groß!**
   Und das nicht nur, weil das ein Substantiv ist. Wir sagen Ihnen rundheraus, wann und aus welchem Grund unsere Tests nicht unter Laborbedingungen stattfinden konnten, aus welcher Version die Screenshots stammen und welche ihrer Versprechen die Hersteller nicht gehalten haben.
4. **Wir verlängern Ihren Spielspaß!**
   Sie wollen mehr Futter? In diesem Magazin finden Sie zusätzlich die besten Modifikationen und Karten zu Ihren Lieblingsspielen!
5. **Wir beißen Sie nicht!**
   Schreiben Sie uns! Wir beantworten jeden Leserbrief seriös – nur nicht im Heft! Aber Vorsicht: Auf den Leserbriefseiten kennen wir keine Gnade!

Awards



Der PC ACTION-Gold-Award
Diesen heiß begehrten Preis bekommt jede Software-Perle, die von der Redaktion mit einer Wertung von 85 Prozent Spielspaß oder mehr ausgezeichnet wurde.

Die Module

In größeren Test-Artikeln verwenden wir in der Regel diese drei Arten von Modulen:

INFO Info-Module werten nicht, sondern vermitteln Hintergrund – vom Entwickler-Porträt bis zum Vergleich mit anderen Genre-Vertretern.

PRO An den Pro-Modulen können Sie auf einen Blick ablesen, welche Punkte wir am Spiel toll fanden. Ergo: Was grün ist, rockt!

CONTRA In den Contra-Modulen wird draufgehauen. Hier sagen wir Ihnen ungeschönt, was am Spiel nervt und so die Wertung drückt.

Die Wertungsgrenzen

90-100%	Herausragend: Wer bei diesem Spiel keinen Spaß hat, sammelt besser Muscheln oder Briefmarken.
80- 89%	Sehr gut: Selbst Genre-Neulinge könnten für solche Spiele das Sparschwein schlachten.
70- 79%	Gut: Verliebte Menschen verzeihen kleine Schwächen. Genre-Anhänger sowieso.
60- 69%	Befriedigend: Na ja, für Fans können auch Zweitligaspiele noch spannend sein …
50- 59%	Ausreichend: Mittelfeldgeplänkel sind bekanntlich nicht dauerhaft unterhaltsam.
40- 49%	Mangelhaft: Technik- oder Designmängel? Eine Frage der persönlichen Schmerzgrenze.
≤ 39%	Ungenügend: Gehen Sie mit Ihrem Geld lecker essen. Oder ins Kino. Oder zur Sparkasse.

Infos zum Spiel

PREIS	Ca. € 45,-
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
TERMIN	31.02.2010

SPRACHE/TEXT Englisch/Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Hakenkreuze, Blut, abgetrennte Körperteile, Waffen und Gegner wurden entfernt.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Zweikernprozessor mit 2,5 GHz, 1 GB RAM, 256-MB-Grafikkarte, 3 GB HD, Windows XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
(Team-)Deathmatch, Capture the Flag, Last Man Standing, Koop-Modus (Kampagne)

MAX. SPIELERANZAHL	64
SPIELMODI	7
SPLITSCREEN	Ja
VOICECHAT	Ja

Der Infokasten
Hier finden Sie alle harten Fakten zum Spiel. Von Jugendeignung und Sprache über den Preis bis zu den Mehrspieler-Optionen. Besonderheiten heben wir hervor.

Die Meinung
Sie bekommen von uns immer unsere ehrliche Meinung. Und: Wir sagen Ihnen klar, mit welchen Gefühlen wir in den Test gingen. Schließlich hat jeder seine Vorurteile!

Die Wertung
Jedes Pro- und Contra-Modul beeinflusst hier die Endwertung für Einzel- und Mehrspieler. Außerdem bewerten wir die drei Punkte Grafik, Sound und Steuerung separat.

PC ACTION-Tester meint

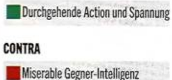
„Für dieses Spiel verkaufe ich meine Exfreundin!"

Mein Vorurteil ▸ Der erste Teil war spannend wie eine Bundestagsdebatte, deshalb habe ich von diesem Teil der Reihe nicht so viel erwartet.

Doch hier kracht's und scheppert's an jeder Ecke und ständig fliegt was in die Luft. Es vergeht keine Sekunde, ohne dass irgendwas Spannendes passiert. Schade nur, dass mein bleihaltiges Abenteuer schon nach drei Stunden in einem langweiligen Abspann gipfelt. 45 Euro dafür sind eine Frechheit! Zum Glück hält mich der Mehrspielermodus wesentlich länger bei der Stange.

Wertung

PRO



CONTRA



GRAFIK

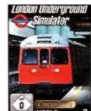


EINZELSPIELER MEHRSPIELER



MEINUNGSMACHE

Vorsicht, subjektiv! Was denkt die Crew über die Spiele des Monats?

Spiel	WOLFGANG FISCHER 	PATRICK SCHMID 	JÜRGEN KRAUSS	CHRISTOPH SCHUSTER 	MARC BREHME 
FEAR 3 (Test S. 80)  Ø WERTUNG: 6,6	Gerade noch okay, auch wenn der Horror bei diesem hoffentlich letzten Teil der Serie meistens auf der Strecke bleibt. **6**	Wenn man den Namen des Spiels richtig ausspricht, dann kommt dabei „vier drei" heraus, also 43. Und 43, geteilt durch 6, ergibt abgerundet **7**	Kann mir mal bitte jemand die Story erklären? Nein? Egal, das Spiel ist ganz okay – auch wenn vom Grusel aus Teil 1 nicht mehr viel da ist. **7**	Das Einser fand ich irre gut, Teil 2 war ein netter Happen für zwischendurch – Nummer 3 interessiert mich irgendwie nicht die Bohne. **6**	Gegruselt habe ich mich beim dritten Teil zwar auch nicht mehr, aber dennoch ist es ein guter Shooter geworden. Hat mir gut getaugt. Danke! **7**
HUNTED: DIE SCHMIEDE DER FINSTERNIS (Test S. 84)  Ø WERTUNG: 5,6	Insgesamt zu sperrig und auch im Koop-Modus nicht unbedingt viel besser. Vom **Bard's Tale**-Schöpfer hätte ich mehr erwartet. **7**	Die Hoffnung auf einen guten Koop-Titel war groß. Noch größer ist jetzt meine Enttäuschung, denn **Hunted** ist allerhöchstens Mittelmaß. **5**	Da hat die Schmiede wirklich saubere Arbeit geleistet, mit dem Spiel sieht's nämlich ganz, ganz, gaaaaanz doll finster aus. Schade! **5**	Der Leveleditor scheint mir hier optimistisch. Ich war doch froh, als das eintönige Gekloppe rum war – da sorge ich kaum selbst für Nachschub! **6**	Eines der wenigen Spiele, die ich vom Konzept her interessant fand, aber das aber nie auf meiner „Haben will"-Liste stand. Aus gutem Grund. **5**
DUKE NUKEM FOREVER (Test S. 88)  Ø WERTUNG: 8,8	Trotz Schrumpfkanone und netter Ideen: Im Mehrspielermodus haut mich der Oldie nicht um. Im Alleingang hatte ich mehr Spaß! **8**	Ein Spiel, an dem sich die Geister scheiden. Mir ist das alles egal, ich vermöbele weiter die Kollegen im Multiplayer – und hab Spaß dabei! **8**	Ja, bei unserem Test steht jetzt eine Zahl drunter. Toll. Deshalb hab ich immer noch die gleiche Meinung wie in der letzten Ausgabe. **10**	Ich find's geil und freu mich wie ein Schnitzel auf die angekündigten DLCs. Und im Mehrspielermodus wird oldschool gerockt – so muss es sein! **9**	Hail to the King, Baby! Ja, der Spruch ist älter als ich – und das Gameplay auch. Schön oldschool halt; und genau dafür liebe ich den Duke. Genial! **9**
ALICE: MADNESS RETURNS (Test S. 90)  Ø WERTUNG: 7,2	Technisch schwach und nicht so abwechslungsreich wie erhofft – dafür herrlich abgedreht und fies. So müssen Action-Spiele sein! **8**	Eigentlich mag ich Spiele wie **Alice**, aber die Story ist mir persönlich einen Tick zu abgefahren, außerdem wird's auf Dauer sehr eintönig. **6**	Eine nervige Göre im kurzen Kleidchen tritt gegen den Wahnsinn an – das hab ich im Märchen schon nicht verstanden. Aber ich mag's schräg. **7**	Ich liebe krasses Zeug wie **Shadows of the Damned** und **Alice** – schade nur, dass bei Letzterem vor lauter Irrsinn keine Zeit fürs Gameplay blieb. **7**	Hä? Nervige Göre? Kurzes Röckchen? Ja, der Cooper ist total abgefahren, aber beleidigen müsst ihr ihn nicht. Seine Comeback-DVD ist super! **8**
LONDON UNDERGROUND SIMULATOR (Test S. 94)  Ø WERTUNG: 1,6	Was habt ihr nur alle? So schlecht ist das Teil gar nicht. Schließlich kann man die Züge sogar verlassen und durch kahle Stationen wandern! **3**	Bei den ganzen Simulatorspielen frage ich mich jedesmal aufs Neue, wer so was tatsächlich kauft und spielt. Ich jedenfalls nicht. **1**	U-Bahn-Fahren ist in der Realität schon scheiße. **2**	Wenn ich derlei Machwerke sehen muss, frage ich mich manchmal, ob der PC als Spieleplattform aus moralischer Sicht noch tragbar ist … **1**	Das nächste Missverständnis! Kaum hatte ich mich auf illegale Pokerrunden unter Big Ben gefreut, stopft ihr mich in stinkende Metallzüge?! **1**
DUNGEONS & DRAGONS: DAGGERDALE (Test S. 96)  Ø WERTUNG: 2,8	Großartig! Nicht das Spiel, sondern der Humor der Entwickler, diesen unausgegorenen Rotz dann auch noch so fehlerhaft zu veröffentlichen. **2**	Bugs, so weit das Auge reicht, dazu langweilige Klickorgien und ein unterirdisches Story- und Charakterdesign. Braucht kein Mensch! **3**	Hätte jeder Bug im Spiel auch ein Heck, so würden die sieben Weltmeere nicht reichen, um all die so entstandenen Schiffe unterzubringen. **2**	Ich liebe **D&D**, aber in Anbetracht dieses Spiels ist es ein Segen, dass Atari pleite ist und sich die Lizenz wohl nicht mehr lange leisten kann. **3**	Eigentlich hatte ich mich auf **Daggerdale** gefreut – ebenso wie auf meine Steuerrückzahlung. Das war aber, bevor ich beides gesehen hatte. **4**
DIE SIMS 3: LEBENSFREUDE (Test S. 97)  Ø WERTUNG: 3,6	Eigentlich wollte ich Kollege Neunfingers Rat befolgen und an die frische Luft gehen. Schlechte Idee, da treffe ich ja Leute wie ihn. **1**	Immer wenn ein neues **Sims**-Add-on kommt, sitzt der Brehme wochenlang mit leuchtenden Augen vor seinem Rechner und kichert regelmäßig. **7**	Wenn ein Spieletitel derart viel Positives und Lebensbejahendes ausstrahlt, bleibt mir eigentlich nichts anderes übrig als: **1**	Wissen Sie, wie Sie das Erlebnis von **Lebensfreude** maximieren? **Sims 3** deinstallieren, rausgehen und ein echtes Leben anfangen! **1**	Wenigstens spiele ich Sims, Herr Schmid! Und nicht heimlich den **Underground Simulator**, auf dem Sie oben noch herumtrampeln. **8**



Die Schockmomente in **FEAR 3** sind so furchteinflößend wie eh und je – Albtraumgestalten sei Dank.

Gruselmädchen Alma, das Aushängeschild der Serie, spielt dieses Mal nur eine Nebenrolle.

FEAR 3

Eine schwere Geburt

Genre: Ego-Shooter | Entwickler: Day 1 Studios | Hersteller: Warner Bros. Interactive

Text: Peter Bathge

Teil 3 der Horror-Reihe erschreckt auch durch blasse Optik und mieses Balancing.

Eine Hintergrundgeschichte ist normalerweise ein maßgeschneidertes Korsett, in das Entwickler ihr Spiel einpassen wie in eine Gussform. Die Story der **FEAR**-Serie glich dagegen schon immer einem Lendentuch, das den Kern aus coolen Zeitlupen-Schießereien und gruseligen Skriptsequenzen behelfsmäßig verdeckte. Es ist also keine Überraschung, dass die Handlung um das übersinnlich begabte Mädchen Alma und ihre zwei Söhne Point Man und Paxton Fettel auch im dritten Teil der Horror-Reihe in wirren Bahnen verläuft. So ist Fettel, den der Spieler alias Point Man am Ende des ersten **FEAR**-Teils erschoss, putzmunter (sofern man das über einen Geist sagen kann) und begleitet seinen Bruder auf der Suche nach Alma. Der kleine Satansbraten ist nach den Ereignissen aus **FEAR 2** schwanger mit einer neuen Ausgeburt des Bösen – Ihre Aufgabe ist es, die Niederkunft zu verhindern!

Zwei Mal das Gleiche

Der dürre Plot dient als Vorwand, um den Spieler in Point Mans Rolle durch acht mit Gegnern gefüllte Levels zu scheuchen. Leidlich spannende Zwischensequenzen und Funksprüche der wenigen Nebencharaktere erzeugen jedoch keine spannende Geschichte. Da helfen auch die zynischen Kommentare Fettels nicht, der lediglich an ausgewählten Stellen erscheint. Anders sieht die Sache im Koop-Modus aus, wo die Brüder gemeinsam durch die sechs Stunden kurze Kampagne streifen (siehe Kasten rechts). Wenn Sie einen Level beendet haben, dürfen Sie den Abschnitt als Fettel wiederholen. Allerdings spielen sich die beiden Charaktere zu ähnlich, als dass die Motivation für einen zweiten Durchlauf gegeben wäre. Das liegt auch am Leveldesign; die Laufwege durch einen scheinbar verlassenen Großmarkt etwa wirken arg gekünstelt. Dazu kommt eine unzeitgemäße Optik, die in puncto Beleuchtung und Explosionseffekte dem Vergleich mit **Crysis 2** oder **Bulletstorm** nicht standhält.

Spaßige Schusswechsel

Ihre Hauptbeschäftigung in **FEAR 3** besteht darin, Computergegner mit Blei vollzupumpen. Manchmal setzt Sie das Spiel dazu in einen Kampfläufer, in dem Sie stets ein beeindruckendes Action-Feuerwerk erleben. Die meiste Zeit sind Sie aber zu Fuß unterwegs. Ihnen stehen dabei neun Waffen zur Auswahl, von denen Sie neben einem Kampfmesser zwei gleichzeitig tragen. Bei der Gestaltung der Knarren lassen die Entwickler Kreativität vermissen: Zwischen Sturmgewehr, Maschinenpistole und Schrotflinte fallen nur die Nagelpistole und das Strahlengewehr aus dem Rahmen. Ähnlich

?! FAQ

Ah, endlich ein neues Monolith-Spiel!
Falsch: **FEAR 3** ist bei Day 1 Studios entstanden. Das Entwicklerteam war bereits für die Portierung des ersten **FEAR** auf PlayStation 3 und Xbox 360 verantwortlich. Die Serienerfinder von Monolith arbeiten derweil an **Gotham City Imposters**, einem Mehrspielertitel mit Charakteren der **Batman**-Comics.

*Ist die deutsche Version von **FEAR 3** wieder so stark geschnitten wie die Vorgänger?*
Und ob! Zwar liegen in den Levels die gleichen grausig zugerichteten Leichen wie in der PEGI-Version herum, aber in den Kämpfen spritzt kein Blut. Gegner lösen sich in Rauch auf und es fliegen auch keine abgetrennten Körperteile durch die Gegend. Das zehrt an der Atmosphäre, weshalb wir vom Kauf der deutschen Version abraten.

*Ist **FEAR 3** eine lausige Konsolenumsetzung, oder bekomme ich hier einen richtigen PC-Shooter für mein Geld?*
Ähnlich wie **Duke Nukem Forever** merkt man dem Spiel an, dass es auch für PlayStation 3 und Xbox 360 erscheint. Die Gesundheit des Protagonisten regeneriert sich automatisch, er kann nur zwei Schießeisen gleichzeitig tragen und die Menüsteuerung gestaltet sich hakelig. Gut: Die Zielhilfe lässt sich im Menü ausschalten. Schlecht: Es fehlt ein Schalter, der die Texturen auf PC-Niveau hebt. Die Leveltapeten wirken arg matschig.

So funktioniert der Koop-Modus

FEAR 3 erlaubt gemütliches Ballern zu zweit.

Beim Start der Kampagne haben Sie die Möglichkeit, eine Online-Lobby zu erstellen und einen zweiten Spieler einzuladen, anstatt alleine in den Kampf zu ziehen. Der dem Spiel beigetretene Partner übernimmt dabei stets die Rolle von Paxton Fettel; eine Charakterauswahl fehlt. Zu zweit spielen sich die Auseinandersetzungen mit den Computergegnern flotter als solo. Allerdings empfehlen wir, den Schwierigkeitsgrad hochzuschrauben, denn das Spiel passt die Menge der Widersacher nicht an. Das Koop-Teamplay beschränkt sich auf Kleinigkeiten: Soldaten mit Panzerschilden etwa sind im Einzelspieler-Modus eine harte Nuss. Mit Fettel im Schlepptau gestalten sich diese Auseinandersetzungen einfach: In seiner Geisterform hebt er die Feinde in die Luft, wo sie hilflos mit gesenktem Schild baumeln, bis Point Man ihnen eine Kugel verpasst. Außerdem umgibt Fettel seinen Partner auf Wunsch mit einer Schutzhülle. Während sich der Untote im Hintergrund hält, macht der so gestärkte Point Man Kleinholz aus seinen Opponenten. Praktisch: Aktiviert Point Man seine Zeitlupenfunktion, verlangsamt sich auch für Fettel das Geschehen. Wenn ein Spieler zu Boden geht, hat sein Partner ein paar Sekunden Zeit, um ihn durch das Halten einer Taste wiederzubeleben. Falls Sie dabei um Hilfe rufen wollen, benötigen Sie zwingend ein Mikrofon: Ein Textchat oder per Tastendruck ausgerufene Kommentare wie „Hierher, du Lusche!" fehlen. Doch Kommunikation ist meistens ohnehin unnötig, die Action steht im Vordergrund. Nette Idee: Das Spiel nutzt sein Erfahrungspunktesystem, um den Wettbewerb zwischen den beiden Spielern zu fördern. Durch erfolgreiche Abschüsse, Team-Aktionen und abgeschlossene Herausforderungen wie „Erledige 20 Gegner aus der Deckung" sammeln die Spieler Zähler. Am Ende eines Levels werden die Punktezahlen miteinander verglichen und Alma kürt einen der Teilnehmer zu ihrem Lieblingssohn. Je nachdem, welcher der beiden Charaktere sich am Ende der Kampagne öfter die Gunst der Gruselmutter erspielt hat, erleben Sie eine von zwei unterschiedlichen Endsequenzen.



Zu zweit spielen sich die Gefechte taktischer: Fettel hebt Gegner aus der Deckung, auf die Point Man anschließend freies Schussfeld hat.



Wenn ein Spieler zu Boden geht, hilft ihm sein Kollege wieder auf. Im Kampfgetümmel übersieht man das auf einen Gefallenen hinweisende Symbol aber schnell.

abwechslungsarm: die Gegnerpalette. Neben Soldaten des dubiosen Armacham-Konzerns samt besonders kräftigen Kommandeuren stoßen Sie auf wahnsinnig gewordene Obdachlose. Manche dieser Verrückten tragen Sprenggürtel und jagen sich in die Luft, wenn sie sich der Spielfigur nähern. Außerdem begegnen Ihnen hundsähnliche Dämonen, die im Nahkampf angreifen und sich damit aggressiver verhalten als die vorsichtig agierenden Armacham-Söldner. Deren künstliche Intelligenz verdient diesen Namen: Die Herren verschanzen sich hinter Deckung, fliehen vor Granaten und rufen sich die Position des Spielers zu, den sie mit Flankenangriffen in die Zange nehmen.

Bullet-Time und Körperfresser

Glücklicherweise besitzt Point Man ein besonderes Talent, um mit den Gegnermassen fertigzuwerden, deren Anzahl sogar Besucherrekorde von Wuppertaler Facebook-Geburtstagsfeiern sprengt. Wie in den Vorgängern aktivieren Sie per Tastendruck den Zeitlupenmodus. Darin weichen Sie Geschossen aus und zielen in aller Ruhe auf feindliche Soldaten. Als Paxton Fettel verzichten Sie darauf zugunsten anderer Talente: In seiner Geisterform benutzt Fettel keine Waffen, verschießt aber Energiebälle und hebt Gegner mittels Gedankenkraft hoch. Wenn das nicht ausreicht, übernimmt er einen beliebigen Feind und ballert in dessen Haut um sich – der Zeitraum dafür ist begrenzt und wird durch Abschüsse verlängert. Stirbt der Wirtskörper, erhält Fettel in seiner Geisterform eine zweite Chance. Beide Charaktere machen ausgiebig von dem neuen Deckungssystem Gebrauch: Auf Knopfdruck heftet sich der Protagonist an einen Pfeiler oder eine



Almas Wehen treiben die Stadtbewohner in den Wahnsinn. Einige besonders irre Exemplare rennen auf Sie zu und sprengen sich in die Luft.



Dank des Deckungssystem ist es ein Leichtes, aus dem Schutz von Hindernissen heraus die Feinde anzugreifen. Auch die KI-Soldaten verschanzen sich regelmäßig.

Adrenalingeladen: Die Mehrspieler-Optionen

Die vier Multiplayer-Modi bieten schnellen Spaß für zwischendurch, aber kaum Langzeitmotivation.

Statt Deathmatch und Capture the Flag setzt **F.E.A.R. 3** auf flotte Partien mit maximal vier Spielern in ebenso vielen Modi. Jeder Modus lässt sich auf drei Karten spielen – das ist zu wenig, zumal das Leveldesign mit dem Attribut „belanglos" treffend beschrieben ist. Zum Testzeitpunkt zeigte der Serverbrowser darüber hinaus nur wenige Lobbys an und verschwieg Angaben zu Ping sowie Spielerzahl. Dazu kamen Verbindungsprobleme und das Fehlen eines Textchats in Lobby und Spiel.

Wehen

Wie im Zombie-Modus von **Call of Duty: Black Ops** verteidigen Sie ein Gebäude gegen unzählige Gegner, die rundenweise angreifen. In den Kampfpausen reparieren Sie Fensterbarrikaden und schleppen Munitionskisten in die Basis. Mit jeder Runde steigt der Schwierigkeitsgrad, auch die Zusammensetzung der Feinde ändert sich; Sie bekommen es mit Soldaten, Zombies und Hundedämonen zu tun. Sogar Alma taucht ab und zu auf. Fazit: anspruchsvoller Modus, der ein eingespieltes Team erfordert.

König der Seelen

Die Spieler schlüpfen als Geister in die Haut computergesteuerter Soldaten. Mit ihren Wirtskörpern erledigen die Teilnehmer die anderen KI-Gegner und sammeln deren Seelen ein. Wer am Ende die meisten Seelen hat, gewinnt. Stirbt nach dem Wirtskörper auch der Geist eines Spielers, verliert er einen Großteil seiner Seelen. Außerdem wird die Position des Führenden den Konkurrenten angezeigt. Fazit: Mehr Spieler hätten diesem Modus gutgetan.



Der zu Beginn von „Überlebender der Seelen" in einen Geist verwandelte Spieler hat es schwer gegen drei taktisch geschickt vorgehende Menschen.

Überlebender der Seelen

Zu Beginn der Runde verhext Alma einen Spieler, der fortan als Geist aufseiten der KI-Soldaten kämpft. Er darf beliebige NPCs übernehmen und den anderen drei Teilnehmern einheizen. Sobald einer der Menschen am Boden liegt, verhext der Geist den Gefallenen ebenfalls, bis am Ende kein Mann mehr steht. Es gewinnt, wer im Laufe mehrerer Runden am längsten ausgehalten und die meisten Menschen verdorben hat. Fazit: chaotische, aber spaßige Gefechte, bei denen die Menschen im Vorteil sind.

Be******er Lauf (ja, der heißt wirklich so!)

Die Spieler rennen fast pausenlos, um einer sich unaufhaltsam voranwälzenden Nebelwand zu entkommen, deren Berührung tödlich ist. Stirbt auch nur ein Spieler, endet das Spiel. Ergo bleibt das Team dicht zusammen und entledigt sich auf dem Weg der zahlreichen KI-Widersacher. Zwischendurch verschnaufen Sie in sicheren Zonen und decken sich mit Munition ein. Fazit: herrlich hektische Mischung aus Sprint und Dauergeballer. Ohne genaue Kenntnis der Levelarchitektur stolpern Sie aber unversehens in eine Sackgasse.

Kiste und schießt anschließend aus sicherer Position darüber hinweg oder nebendran vorbei. Allerdings werden Sie auch in Deckung einige unfaire Momenten erleben. Oftmals kämpfen Sie in kleinen, geschlossenen Arenen gegen einen scheinbar unaufhörlichen Strom an Widersachern. Die Folge sind etliche Bildschirmtode und damit verbundene Neustarts vom letzten Kontrollpunkt. Das Balancing ist bei diesen Gelegenheiten so unausgereift wie das Erfahrungspunktesystem: Durch Abschüsse, das Finden versteckter Sammelgegenstände und das Erfüllen bestimmter Herausforderungen steigt Ihr Charakter im Level auf. Die so errungenen Verbesserungen haben aber kaum Auswirkungen und die Herausforderungen wiederholen sich zu schnell.

Ach du Schreck!

FEAR 3 wäre kein **FEAR**-Spiel ohne Schockmomente, die unter die Haut gehen. Ein großes Lob geht dabei an den hervorragenden Sound; eine bedrohliche, die Nerven beanspruchende Musikuntermalung und fremdartige Störgeräusche sorgen dafür, dass sich Ihre Nackenhaare aufrichten. Den gleichen Effekt hat die deutsche Sprachausgabe, doch die erzeugt vor allem wegen der amateurhaften Sprecher und der schlechten Tonabmischung Entsetzen. Glücklicherweise lässt sich auch die stimmigere englische Sprachausgabe auswählen. Diese hat den Vorteil, dass sie nicht mit unpassender Tonlage die Atmosphäre in jenen Momenten zerstört, in denen das Spiel behutsam ein Gruselambiente aufbaut. Wenn Sie minutenlang keinen Gegner vor die Flinte bekommen, allerlei schaurige Geräusche hören und am Rande Ihres Blickfelds umherhuschende Gestalten sehen, steigt die Spannung quälend langsam – bis sie sich in einer Panikattacke entlädt, wenn die blutverschmierte Alma plötzlich vor Ihnen steht oder eine spindeldürre Albtraumgestalt Sie aus dem Nichts angreift.



Im letzten Drittel des Spiels bekommen Sie es mit strohdummen Dämonen zu tun, die in Gruppen jedoch eine Gefahr darstellen.



Fettels Talent, Gegner zu übernehmen, sorgt für Abwechslung. Stecken Sie aber erst mal in der Haut eines Soldaten, ballern Sie erneut lediglich stur um sich.

▼ Lähmende EMP-Granaten sind effektiv gegen die gefährlichen Kommandeure, die mehrmals als Zwischengegner dienen.

▶ Die Abschnitte, in denen Sie in das Cockpit eines schwer bewaffneten Kampfläufers steigen, bieten Action satt.



Infos zum Spiel



PREIS	Ca. € 48,-
USK-FREIGABE	Ab 18 Jahren
TERMIN	24.06.2011

SPRACHE/TEXT Multilingual

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Ja: Tote Gegner lösen sich in Rauch auf, weder fließt Blut noch fliegen Gliedmaßen.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Core 2 Duo 2,4 GHz/Athlon X2 +4800, 2 GB RAM, Geforce 8800 GT/Radeon HD 3850

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Jeweils zwei Modi, die auf Teamwork beziehungsweise Wettbewerb ausgerichtet sind. Dazu kommt die Möglichkeit, die Kampagne im Koop mit einem Freund anzugehen.

MAX. SPIELERANZAHL	4
SPIELMODI	5

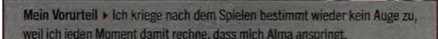
Peter meint

„Die deutsche Sprachausgabe ist der Horror."

Mein Vorurteil ▸ Ich kriege nach dem Spielen bestimmt wieder kein Auge zu, weil ich jeden Moment damit rechne, dass mich Alma anspringt.

Von der wirren Geschichte über die größtenteils langweilig gestalteten und grafisch öden Levels bis hin zu der geringen Abwechslung bei Waffen und Gegnern: **FEAR 3** wirkt in allen Belangen wie eine Low-Budget-Produktion. Dennoch haben mir die geschmeidig ablaufenden Ballereien besonders im Koop-Modus viel Spaß gemacht – von der einen oder anderen unfairen Stelle einmal abgesehen. Außerdem hat mich die Gruselatmosphäre auch bei Almas drittem Auftritt wieder gepackt. Schade nur, dass die einstige Schreckensfigur #1 der Serie zugunsten des neuen Bösewichts zurückstecken muss. Tipp: Lassen Sie die Finger von der zensierten und schlecht übersetzten deutschen Version!

Toni meint



„Gut, aber nicht brillant"

Mein Vorurteil ▸ Das erste **FEAR** fand ich super, Teil 2 hat mich schon nicht mehr so gepackt. Geht's für den dritten Streich weiter bergab?

Mein Vorurteil hat sich nicht bestätigt. Insgesamt ist mir die Kampagne in positiver Erinnerung geblieben und auch beim zweiten Durchgang mit Paxton Fettel hatte ich noch meinen Spaß. Die packenden Feuergefechte mit den gewitzten KI-Soldaten entschädigen größtenteils für das Fehlen echter inszenatorischer Highlights und die schwach erzählte Psycho-Story. Bei zwei, drei unfairen Stellen hab aber auch ich geschimpft wie ein Rohrspatz.

Wertung

- Fordernde Zeitlupenballereien
- Klug agierende Gegner-KI
- Zwei Charaktere, spaßiger Koop
- Gelungene Schockmomente
- Interessante Mehrspieler-Modi

CONTRA

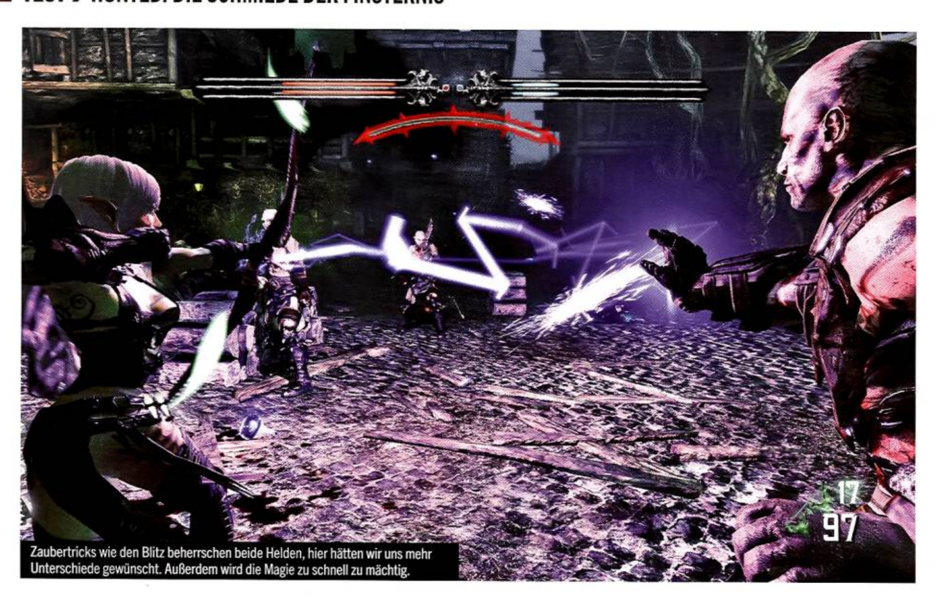
- Unfaire Stellen vermiesen den Spaß
- Veraltete, blasse Optik
- Stark geschnittene deutsche Version
- Öde: Story, Feinde, Waffen, Levels
- Zu wenige, langweilige MP-Karten

GRAFIK 6

SOUND 8

STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
76	78



Zaubertricks wie den Blitz beherrschen beide Helden, hier hätten wir uns mehr Unterschiede gewünscht. Außerdem wird die Magie zu schnell zu mächtig.

Hunted: Die Schmiede der Finsternis

Wer nicht jagt, gewinnt!

Genre: Action-Adventure | Entwickler: Inxile Entertainment | Hersteller: Bethesda

Text: Sebastian Weber

Monster-Gekloppe im Koop, was gibt es Besseres? In diesem Fall: vieles!

Eine zierliche Elfe, ein grobschlächtiger Krieger, dazu eine interessante Fantasy-Geschichte und -Welt mit coolen Gegnern und einem charismatischen Bösewicht. Dazu anspruchsvolle Rätsel und Kämpfe, die Team-Arbeit erfordern – das theoretische Grundrezept von **Hunted: Die Schmiede der Finsternis** hört sich nicht kompliziert, aber spannend an. Entwickler Inxile hat jedoch zu wenige gute Zutaten verwendet, als dass dieser Koop-Happen zu einem Gaumenschmaus geworden wäre. Es bleibt ein Imbiss für zwischendurch.

Zwei Helden, doofe Story

Caddoc, den muskelbepackten Haudegen, plagen zu Beginn von **Hunted** Visionen. Diese werden später natürlich wahr, außerdem taucht noch eine mysteriöse, bleiche Dame namens Seraphim auf, die Caddoc mitsamt seiner Mitstreiterin E'lara in einen Kampf um die Menschheit zieht. Allerdings ist die Story derart an den Haaren herbeigezogen und vor allem belanglos, dass sie alleine kein Grund wäre, die beiden Abenteurer 10 bis 15 Stunden lang durch die linearen Levels des Action-Spiels zu scheuchen. Für Motivation sorgen vielmehr die kurzweiligen und actionreichen Kämpfe, die den Spielverlauf beherrschen. Caddoc ist auf Nahkampf spezialisiert, nutzt aber auch Armbrust und Zauber. Elfe E'lara ist als Bogenschützin effektiv, kann aber auch im Nahkampf und mit Magie mächtig austeilen. Die beiden Charaktere unterscheiden sich für unseren Geschmack zu wenig.

Solide, aber immer gleich

Davon abgesehen machen die Scharmützel mit den Monsterhorden aber Spaß. Auch wenn es nur vier Gegnertypen in verschiedenen Abwandlungen gibt, hat man gut zu tun. Jedoch merkt man früh, dass die etwas gestreckt wirkende Kampagne von **Hunted** nach einem simplen, immer gleichen Prinzip abläuft: Sie finden sich in einem Areal wieder, wo Dutzende Monster auf Sie einstürmen. Sobald alle Biester erledigt sind, öffnet sich eine Tür oder Sie müssen ein simples Rätsel lösen, dann geht es weiter. Die Denksportaufgaben verlangen nur in extrem seltenen Fällen Teamarbeit, zum Beispiel, wenn Sie eine Wippe ausbalancieren müssen oder wenn einer der Helden mit einem Aufzug eine Schräge hinabfährt, während der andere per Fernkampf seinem Kumpel den Rücken freihält, um dann oben rechtzeitig einen Knopf zu drücken. Solche Koop-Aufgaben hätte Entwickler Inxile ruhig häufiger in den Spielverlauf einbauen können.

Stopf dir die Taschen voll

Meistens passieren Sie danach einen tristen Gang, in dem Sie neue Waffen, Heil- oder Manatränke finden, um schließlich im nächsten Gebiet voller Gegner zu landen. Abwechslung gibt es ab und zu in Passagen, in denen Sie zum Beispiel mit einem Katapult auf anstürmende Biester feuern sollen. Daneben gibt es wenige Bossgegner oder Widersacher, die eine spezielle Taktik erfordern. Doch allzu komplexe Strategien sind auch dann nicht notwendig. Die Steuerung der Charaktere geht dafür erfreulich präzise von der Hand. Fernkampfwaffen treffen dank automatischer Zielerfassung selbstständig, solange die Kamera in die Richtung eines Gegners zeigt. Sie dürfen aber auch selbst



Überraschend gut: Selbst wenn Ihr Mitstreiter von der KI gesteuert wird, nutzt er seine Fähigkeiten und Zauber effektiv gegen die Monster.



Hin und wieder gibt es Passagen, in denen Sie ein Elixier zu sich nehmen, das Sie unverwundbar macht und Sie mehr Schaden austeilen lässt.



Seraphim (die bleiche Dame) zieht die beiden Helden in ein belangloses Abenteuer, dem es an Spannung und Wendungen fehlt.



Krieger Caddoc nutzt Schwert und Schild bevorzugt und ist der Mann fürs Grobe. Aber er hat auch eine Fernkampfwaffe – genau wie E'lara auch Nahkampfprügel.



Dieser Dämon versteckt sich hinter einem magischen Schild, der sich erst auflöst, wenn Sie die Leichen zerschossen haben, die um den Dämon herum schweben.

zielen. Spezialfähigkeiten und Zauber legen Sie auf vier Hotkeys und wechseln diese so im Eifer des Gefechts problemlos durch, mit der Q-Taste lösen Sie sie aus.

Zusammen dominieren

Weiteres Manko ist, dass **Hunted** viel zu leicht ist. Im Verlauf des Abenteuers sammeln Sie Kristalle in der Spielwelt, die Sie benötigen, um die Fähigkeiten und Zaubertricks Ihrer Schützlinge auszubauen. Jedoch haben Sie die Skill-Trees der beiden Helden viel zu rasch bis zum Maximum ausgebaut. Dann beißen selbst große Monster lächerlich schnell ins Gras. Gerade wer den Koop-Modus mit einem Freund ausprobieren möchte, sollte hier vorsichtig sein. Denn sobald Sie gemeinsam die **Hunted**-Welt unsicher machen, hat Ihr Koop-Charakter die gleichen Fähigkeiten wie Ihr Held aus dem Einzelspielerpart. Wenn Sie **Hunted** also bereits durchgespielt haben, zerhaut es schlichtweg das Balancing, da Sie Widersacher der ersten Kapitel des Spiels mit einem Wimpernschlag aus den Socken hauen.

Sinnvolle Verschmelzung?

Neben den angesprochenen Kristallen finden Sie in der Spielwelt auch Gold und neue Ausrüstung. Das Edelmetall benötigen Sie allerdings nicht in der Kampagne, sondern schalten damit nur Gegnertypen und andere Variablen für den Karteneditor im Online-Modus Crucible frei. Wichtiger ist das neue Equipment. **Hunted** teilt dies in Kategorien ein. Zum einen verlieren besiegte Monster hin und wieder mal einen Schild oder Ähnliches. Zum anderen gibt es zwei verschiedene Waffenlagerstätten. In der einen haben die Entwick-

Hunteds Online-Funktionen

Wir erklären Ihnen den Mehrspielermodus:

Vorweg: Um die Mehrspieleroptionen von **Hunted** nutzen zu können, ist ein Gamespy-Account notwendig, den Sie im Spiel anlegen können. Dann stehen Ihnen zwei Modi zur Wahl.

Kooperative Kampagne: Das Einzelspielerabenteuer dürfen Sie auch mit einem Freund über das Internet oder eine LAN-Verbindung bestreiten. Jedoch spielt sich **Hunted** dann kaum anders als mit der KI, denn es gibt keine Möglichkeit, sich abzusprechen – weder per Voice- noch per Text-Chat. Außerdem sind die Rätsel zu wenig auf Teamwork ausgelegt und das Balancing leidet im Koop-Modus stark: Sobald ein Mitspieler in der Solokampagne weiter fortgeschritten ist als sein Kumpan, hat Letztgenannter wenig Spaß. Grund: Sie übernehmen die Fähigkeiten und den Erfahrungslevel aus dem Einzelspieler-Modus. Wer **Hunted** durchgespielt hat, darf sich also auf einen Spaziergang in den ersten Kapiteln freuen.

Crucible Modus: Hier können Sie mit einem Freund zusammen auf einer Karte gegen Horden von Monstern antreten, die nach und nach stärker werden. Diese Karten lassen sich auch selbst erstellen, allerdings schalten Sie Gegnerarten und andere Vorgaben über das in der Kampagne gesammelte Gold ein. Wer deshalb jegliche Gegenstände und Widersacher zur Verfügung haben möchte, muss **Hunted** mehr als einmal durchspielen.

ler Standardausrüstung versteckt, wie sie auch Ihre Gegner tragen. In der anderen finden Sie legendäre Waffen, die zum Beispiel magischen Schaden verursachen oder Monster einfrieren. Das neue Equipment ist deshalb wichtig, da Ihre Widersacher mit fortschreitender Spieldauer stärker werden. Außerdem nutzen sich Schilde mit der Zeit ab, sodass es ratsam ist, die Rüstungsteile auszutauschen. Insgesamt keine innovative, dafür aber eine spaßige Idee.

Du siehst aber nicht gut aus

Weniger Lorbeeren verdient sich die Technik. Während die beiden Hauptcharaktere detailliert daherkommen, stürmen auf Dauer nur scheinbar geklonte Monster auf Sie zu. Die Texturen in den Levels sehen größtenteils verwaschen und detailarm aus. Zudem gleicht sich die Architektur zu stark. Egal ob dunkle Festung, Grabruine oder andere Dungeons, irgendwann wirkt alles gleich – einzig die Lichtverhältnisse ändern sich immer wieder mal. Dafür kommt es nie zu Performance-Einbrüchen, **Hunted** läuft mit konstant guter Bildrate – hier haben sich die Entwickler keine Schnitzer geleistet. Einzig und allein die Zauber- und Kampfeffekte stechen neben den Helden aus dem Grafikbrei heraus, überfordern das Auge jedoch teilweise, da sie quietschbunt und vor allem bildschirmfüllend entworfen wurden, was nicht jedermanns Geschmack sein wird.

Es gibt auch gute Seiten

Allerdings verdient **Hunted** nicht nur Schelte: Die gute deutsche Sprachausgabe fällt nämlich überaus spaßig, wenn auch nicht annähernd lippensynchron aus. So macht es Laune, Caddoc und E'lara bei ihren Sticheleien zuzuhören. Die beiden geben immer wieder Kommentare zum Geschehen ab oder veräppeln sich gegenseitig, weil die eine keine Höhen mag, der andere Spinnen nicht ausstehen kann und so weiter. Doch trotz des Lobes: So mancher Spruch wirkt aufgesetzt. Aber darüber lässt sich bei all den anderen Problemen locker hinwegsehen. Als Zeitvertreib auf einer LAN-Party taugt das Monstergekloppe nämlich allemal.

Die Schmiede der Fehler

Hunted: Die Schmiede der Finsternis hat einige Bugs, die wir Ihnen hier erläutern.

Am häufigsten fallen KI-Aussetzer auf, sodass Gegner nicht angreifen, obwohl Sie in Sichtweite sind, oder auf Beschuss erst spät reagieren. Auch bleiben Pfeile oft in der Kollisionsbox so mancher Deckung hängen, obwohl sie das Monster dahinter treffen könnten. Nerviger ist aber, dass der KI-gesteuerte Mitstreiter immer wieder in der Welt hängen bleibt (siehe Screenshot). Das führt dazu, dass der Kollege erst beim nächsten Team-Interaktionspunkt (zum Beispiel Tore, die geöffnet werden können) wieder mit von der Partie ist.



In dieser Szene blieb E'lara im Katapult hängen und stieß erst beim nächsten Team-Interaktionspunkt wieder zu uns. Das ist kein seltener Fehler.

Infos zum Spiel



PREIS	Ca. € 50,-
USK-FREIGABE	ab 18 Jahren
TERMIN	03.06.2011
SPRACHE/TEXT	deutsch/deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Die deutsche Version kommt ungeschnitten auf Ihre Festplatte.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Minimum: CPU: Athlon 64 X2 5000+/Core 2 Duo E6600, Geforce 9800 GTX/Radeon HD 3870, 2 GB RAM (WinXP/Vista/7)
Empfehlenswert: Phenom II X4 965 BE/Core i5-2400, Geforce GTX 560/Radeon HD 5870, 4 GB RAM (WinXP/Vista/7)

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Kampagne im Koop-Modus sowie eine Horde-Spielvariante namen Crucible

MAX. SPIELERANZAHL	2
SPIELMODI	2

Sebastian meint

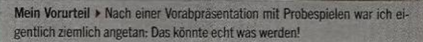
„Potenzial verschenkt, Ziel verfehlt: Schade."

Mein Vorurteil ▸ Fantasy-Gemetzel mit Koop-Fokus, das könnte gut werden, solange Rätsel und Balancing stimmen.

Es ist wirklich schade. Die Grundidee von **Hunted** hätte durchaus Potenzial dafür gehabt, dass Inxile einen echten Koop-Hit abliefert. Am Ende kam aber leider nur ein mittelmäßiges Action-Spiel heraus, das als Einzelspielerabenteuer solide funktioniert. Doch für ein Koop-Spiel, das man über das Internet mit Freunden bestreitet, taugt es nur bedingt. Es fehlt einfach auf Dauer an teambasierten Aufgaben, es fehlt an einer Chat-Funktion, es fehlt an durchdachtem Balancing. Zumindest im LAN-Modus mag es noch funktionieren, da man sich wenigstens absprechen kann – insgesamt ist das aber zu wenig. Außerdem fallen mir die beiden Helden einfach zu gleich aus, immerhin nutzen sie dieselben Zauber und beide Nah- sowie Fernkampfwaffen.

Jürgen meint

„Das hatten wir so nicht vereinbart!"



Mein Vorurteil ▸ Nach einer Vorabpräsentation mit Probespielen war ich eigentlich ziemlich angetan: Das könnte echt was werden!

Im vorliegenden Fall ist nicht so ganz klar, ob schon das Konzept oder nur die Umsetzung das eigentliche Problem ist: Zu ähnliche Charaktere, zu wenig Teamaktionen und eine unmotivierende Spielbalance killen den Spaß, der immer wieder hartnäckig aufzukeimen droht. Blöd, denn die beiden Hauptfiguren sind mir echt sympathisch – und das nicht (nur), weil eine davon Doppel-D und kaum Klamotten trägt.

Wertung

PRO
- Einfacher Spieleinstieg
- Sympathisches Heldenduo
- Gute Sprachausgabe

CONTRA
- Zu wenig auf Koop ausgelegt
- Auf Dauer zu eintöniger Spielverlauf
- Langweilige Hintergrundgeschichte
- Hauptcharaktere ähneln sich zu stark
- Übles Balancing – sowohl im Einzelspieler- als auch im Koop-Modus

GRAFIK	7
SOUND	8
STEUERUNG	7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
71	72



Ein geschrumpfter Held? Ein Mädel im Minirock? Welche Möglichkeiten Ihnen das eröffnet, überlassen wir einfach Ihrer Fantasie.

Schweinepolizisten zeigen weder ihre Marke noch wollen sie Papiere sehen – hier haben Sie es mit Polizeigewalt zu tun.

Duke Nukem Forever

Schweinepolizeikontrolle

Genre: Ego-Shooter | Entwickler: Gearbox | Hersteller: 2k Games

Text: Jürgen Krauß

Unsere Wertung kommt passend zum Spiel: ein klein wenig später.

Da wir ja bereits in der letzten Ausgabe mit einem Beinahe-Test der sehr weit fortgeschrittenen Vorabfassung von **Forver** aufwarteten, gab es beim Test der finalen Verkaufsversion freilich wenig Überraschungen. Die einzig erwähnenswerte: Die Jugend von heute hat online den Taktiken von gestern nur wenig entgegenzusetzen!

Guter Rat kostet nur € 5,50!

Ihre Kaufberatung erhielten Sie ja schon in der letzten PC ACTION – und für alle, die diese aus irgendwelchen unentschuldbaren Gründen verpasst haben, fassen wir hier noch mal unsere um ein paar allgemeine Ratschläge aufgewerteten Kernaussagen zusammen: Essen Sie mehr Obst, fragen Sie Frauen immer um Erlaubnis, bevor Sie Ihnen an die Brüste fassen, und verlassen Sie sich ruhig auf Ihre Vorurteile bezüglich **Duke Nukem Forever**. Das Spiel ist nämlich weder gut genug, um Kritikern den Wind aus den Segeln zu nehmen, noch ist es derart schlecht, als dass es die Vorabjubler zum Schweigen bringen könnte. Der Duke bleibt sich selbst treu und präsentiert sich als ein nicht ganz zeitgemäßer 80er-Jahre-Actionheld mit narzisstischen Anwandlungen, einer überdurchschnittlich ausgeprägten Libido und einer gesunden Skepsis gegenüber Extraterranern.

Alles beim Alten

Über die Solokampagne gibt es gar nicht mehr viel zu sagen, sie ist auch vier Wochen nach unserem Beta-Test noch immer gut und abwechslungsreich, mitunter aber etwas gestreckt und von Gegnern mit schlechter künstlicher Intelligenz durchzogen. Und selbst wenn **Duke Nukem Forever** gerade international tierisch auf den Deckel bekommt (Wertungsdurchschnitt zum Redaktionsschluss: 57 von 100), so bleiben wir mit Freunden bei unserer positiven Einschätzung und dem angefügten „Sehr gut". Ganz ehrlich, BigPond GameArena: 30 %? Da hatte jemand aber mal so richtig miese Laune, oder?

Mehr? Aber gerne doch!

Ein paar neue Erkenntnisse zum Mehrspielerteil wollen wir Ihnen aber doch nicht vorenthalten: Wie nicht anders zu erwarten, ist hierbei Oldschool Trumpf. Spielgefühl, Waffenbalance, Tempo – eine Partie Dukematch, Hail to the King oder Capture the Babe ist wie ein Ausflug zurück auf die Multiplayer-Server der 90er, wenn auch mit dem Unterschied, dass in jedem Match ein paar Gäste aus der Zukunft rumeiern, die absolut keine Ahnung haben, was sie mit diesem Nicht-**Call of Duty** und Nicht-**Battlefield** denn nun anfangen sollen. Es ist schnell, es ist hart und es geht einzig und allein um Reflexe und Kartenkenntnis –

ganz wie damals bei den Keller-Netzwerk-Partys, wo ausschließlich Spiele gespielt wurden, über die wir nicht mehr reden dürfen. Und bei so viel Shooter-Mechanik aus der Urzeit des Genres fällt es schon eher störend auf, dass jeder virtuelle Kopfschuss, jeder erfolgreiche Babe-Transport und auch viele andere Aktionen mit plötzlich aufpoppenden Zahlen belohnt werden. Es handelt sich dabei freilich um ein Erfahrungspunktesystem, mit dem sich Zeug freischalten lässt. Unnützes Zeug. Unnützes Zeug, das Spieler dazu ermutigt, ja geradezu nötigt, ihre Spielfiguren, die allesamt aussehen wie der Duke höchstpersönlich, mit unlustigen Hüten, peinlichen Sonnenbrillen und neuen T-Shirts zu verschandeln. Ein hanebüchener Versuch, modern zu wirken? Oder nur die Antwort auf alle Mehrspieler-Entwicklungen, die sich außerhalb von 3D Realms in den letzten 14 Jahren abgespielt haben? Wir wissen es nicht – aber wir verurteilen es: In **Forever** wirkt diese Mechanik deplatziert, abgekupfert und aufgesetzt. Überhaupt ist die Duke-Online-Erfahrung nach modernen Maßstäben nichts Weltbewegendes. Es gibt auch ein paar technische Schwächen im Mehrspielerteil, die – neben den großen technischen Schwächen im gesamten Spiel – den Spaß ein wenig trüben: Der Serverbrowser ist ziemlich lahm, die Verbindung zu den Partien reißt oft ab, und obwohl es theoretisch dedizierte Server gibt, sind diese in der Praxis seltener anzutreffen als der gemeine Wolpertinger – die Folge sind Lags, unvollständige Partien und andere Überraschungen. Sehr schön hingegen sind die Mutatoren und die anpassbaren Spielregeln – Partien, die beispielsweise nur Fäuste und Granaten zulassen, haben ihren ganz eigenen Charme.

Ende ohne Schrecken

Auch jetzt, nach dem „richtigen" Test, bleibt es dabei: Falls Sie den Duke ohnehin kaufen wollten, sollten Sie das auch tun. Wenn Sie aber von vornherein der Meinung waren, **Forever** sei zum Scheitern verurteilt: Finger weg, Sie Ketzer!



Karneval im Wilden Westen? Dank überflüssigen Freischaltkrams kommen Gegner mitunter etwas schräg daher …



Beim Capture the Babe ist es Ihre Aufgabe, die feindliche Stripperin zu Ihrer Stripperin zu bringen. Das sieht dann so aus.

Infos zum Spiel



PREIS	Ca. € 43,-
USK-FREIGABE	Ab 18 Jahren
TERMIN	10.06.2011

SPRACHE/TEXT Deutsch/Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Trotz viel Blutes und fliegender Körperteile (zumindest aufseiten der Aliens): nein

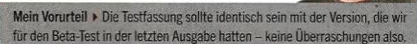
HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Zweikernprozessor mit 2 GHz, 1 GB RAM, Geforce 7600/Radeon HD 2600, WinXP/Vista/7

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Dukematch (Deathmatch), Team Dukematch (Team Deathmatch), Capture the Babe (Capture the Flag), Hail to the King (King of the Hill)

MAX. SPIELERANZAHL	8
SPIELMODI	4

Jürgen meint

„Schon weil alle es doof finden, find ich's super!"



Mein Vorurteil ▸ Die Testfassung sollte identisch sein mit der Version, die wir für den Beta-Test in der letzten Ausgabe hatten – keine Überraschungen also.

Jetzt, weit nach dem Verkaufsstart, steht nicht nur unumstößlich fest, dass das Mysterium **Duke Nukem Forever** endgültig aufgelöst ist, nein, ich kann mich auch endlich in die Mehrspielergefechte stürzen. Und da bin ich mit meinen Oldschool-Taktiken und Ninja-Reflexen der heutigen, klassenverwöhnten Mehrspieler-Jugend doch tatsächlich haushoch überlegen. Stellen Sie sich nur mal vor: Ich habe in einigen meiner Matches sogar Camper gesehen! Unglaublich! Aber ich muss mit einem weinenden Auge zugeben, dass das Mehrspieler-Konzept des neuen Duke irgendwie nicht mehr ganz zeitgemäß ist, nicht nur in technischer Hinsicht – da hilft auch kein lieblos aufgeklebtes Erfahrungspunkte- und „Hui, neue Klamotten!"-System.

Christoph meint

„Bleibt nach dieser Sause etwa der Kater?"

Mein Vorurteil ▸ Also letzten Monat fand ich's ziemlich super. Und ich tendiere dazu, zu meinen Meinungen zu stehen. Also bleibt's toll, oder?

Nach den katastrophalen internationalen Wertungen krochen Zweifel in mir hoch: Habe ich mich blenden lassen? War ich zu gehypt? Nach ein paar Runden im Mehrspielermodus stand aber fest: Nix da, dieses Teil rockt, alles andere ist prätentiöses Geseiere. Politische Korrektheit und pseudoerwachsene Empörung über dumme Witze und nackte Brüste spar ich mir, stattdessen feiere ich weiter das 80er-Revival und freue mich auf den DLC. Denn nach der Party ist vor der Party!

Wertung

PRO
- Abwechslungsreich
- Action satt
- Flache Sprüche am laufenden Band
- Oldschool-Spielgefühl wirkt frisch
- Brüste!

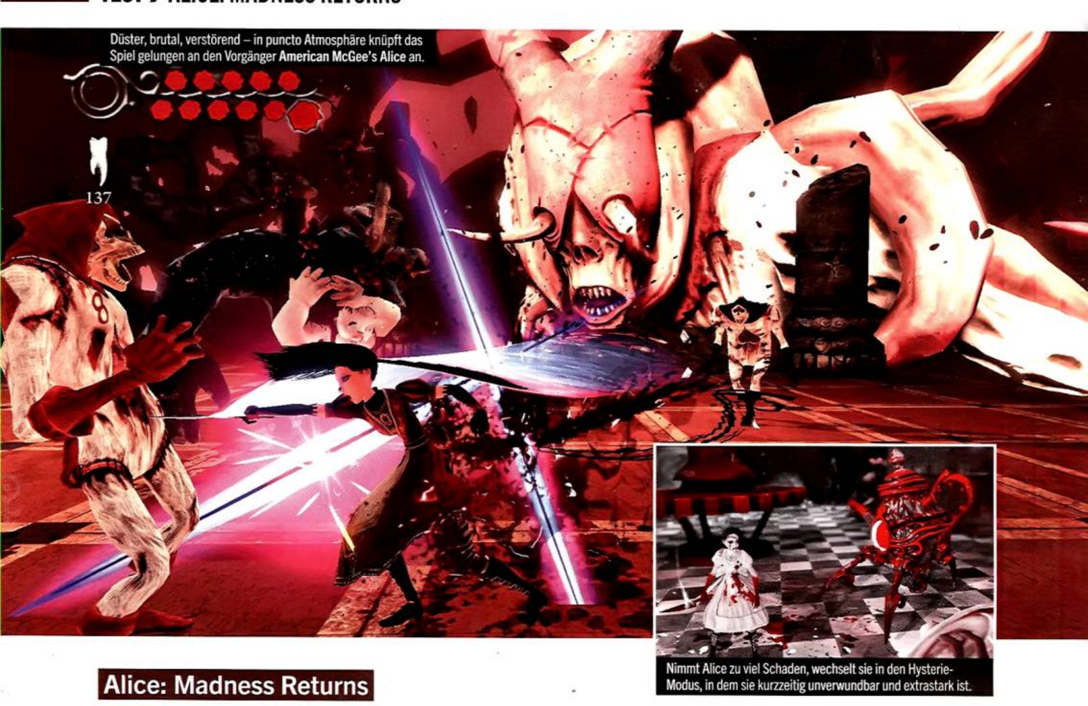
CONTRA
- Teilweise gestreckt
- Verwirrendes Leveldesign
- Oldschool-Technik und -KI
- Aufgesetzte XP-Mechanik (MP)

GRAFIK 7

SOUND 9

STEUERUNG 9

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
81	70



Düster, brutal, verstörend – in puncto Atmosphäre knüpft das Spiel gelungen an den Vorgänger **American McGee's Alice** an.

Nimmt Alice zu viel Schaden, wechselt sie in den Hysterie-Modus, in dem sie kurzzeitig unverwundbar und extrastark ist.

Alice: Madness Returns

Teenagerhiebe

Genre: Action-Adventure | Entwickler: Spicy Horse | Hersteller: Electronic Arts

Text: Felix Schütz/Thorsten Küchler

Mit Teekanne und Pfeffermühle räumt Alice radikal in ihrem Oberstübchen auf.

Kein Zweifel: Bei dem chinesischen Entwickler Spicy Horse arbeiten talentierte Künstler mit herrlich kranker Fantasie. Leider scheinen unter ihnen aber nur wenige routinierte Spielemacher zu sein: Ihr Action-Adventure **Alice: Madness Returns** sieht über weite Strecken zwar großartig aus, bietet hinter seiner schicken Designfassade aber bloß spielerische Standardkost.

Rückkehr ins Wunderland

Die düstere Geschichte von **Madness Returns** beginnt zehn Jahre nach dem beliebten Vorgängerspiel: Die traumatisierte Alice, mittlerweile zur jungen Frau gereift, ringt noch immer mit ihren Schuldgefühlen – sie glaubt, für den Tod ihrer Familie verantwortlich zu sein. Ihre finsteren Gedanken verwandeln das Wunderland, einst kunterbunter Ausdruck ihrer wilden Fantasie, in eine bedrückende Albtraumlandschaft, in der Gewalt und blanker Wahnsinn regieren. In etwa zwölf Spielstunden ist es nun Alices Aufgabe, die Bruchstücke ihrer Erinnerungen zusammenzufügen und so zu erfahren, was ihr und ihrer Familie wirklich zugestoßen ist. Eine ernste, wenn auch leidlich spannende Geschichte, die Spicy Horse mit schönen Scherenschnitt-Sequenzen, kurzen Ausflügen ins viktorianische London und Erinnerungsschnipseln erzählt, die kreuz und quer in den Levels verteilt sind. Nicht immer fällt es daher leicht, der Handlung zu folgen, zumal sie im zweiten und dritten Akt spürbar durchhängt. Doch immerhin: Hat man sich bis zum Ende durchgekämpft, belohnt das Spiel mit einem überraschenden, düsteren Finale.

FAQ ?!

Ich habe gehört, dem Spiel liegt auch der kultige Vorgänger **American McGee's Alice** *aus dem Jahr 2000 bei. Wo finde ich den?*

Nur wer das Spiel als Complete Collection über EAs Download-Dienst Origin vorbestellt hatte, bekam auch den ersten Teil gratis dazu. Eine Nachbestellung ist nicht möglich! Doppelt ärgerlich: Allen PS3- und Xbox-360-Fassungen liegt ein Download-Code für das erste **Alice** bei – nur die PC-Käufer haben das Nachsehen.

Am Ende des Tests steht, das Spiel sei multilingual – ich kann aber keine Sprache wählen!

Stimmt, das klappt nämlich nur bei der Download-Version über EA Origin. Wer die DVD-Version gekauft hat, muss einen Trick anwenden. Hier das Beispiel für Windows XP:

1) Öffnen Sie nach der Installation des Spiels den Registrierungseditor (unter Start > Ausführen einfach „regedit" eingeben).

2) Suchen Sie nun folgenden Schlüssel: HKEY_LOCAL_MACHINE > SOFTWARE > EA GAMES > ALICE MADNESS RETURNS

3) Klicken Sie auf den Schlüssel „Locale". In der neuen Eingabezeile ändern Sie „de" in „en_US" (ohne Anführungszeichen!). Per Klick auf „Ok" bestätigen – fertig!


Per Knopfdruck schrumpft Alice, dann kann sie sich durch solch enge Gänge zwängen. Leider findet sich dahinter selten etwas Spannendes.


Besiegte Gegner hinterlassen Goldzähne, die „Währung" im Spiel. Damit kann Alice ihre vier Waffen in mehreren Stufen aufwerten und stärker machen.


Die glibbrigen Ruin-Gegner hinterlassen ihre schwarze Pampe auf dem Boden, falls man die sehenswerten und PC-exklusiven PhysX-Effekte aktiviert hat.


Trotz veralteter Technik hat Spicy Horse (alb)traumhaft schöne Levels entworfen – zu schade, dass der Spielablauf dabei so konservativ und gleichförmig bleibt.

Solide Hüpferei

Madness Returns ist über weite Strecken mehr Jump & Run als Actiontitel: Meist muss Alice von Plattform zu Plattform hüpfen und sich von Dampf, der aus Ventilen und dergleichen zischt, in die Lüfte tragen lassen. Das Dauergehopse macht Laune, zumal solche Spiele auf dem PC höchst selten sind. Allerdings hätte Spicy Horse mehr an der Steuerung arbeiten müssen: Manchmal nimmt die Kamera unpassende Perspektiven ein, dann gehen Sprünge auch mal kräftig daneben, vor allem da Alice sich nicht an Kanten festhalten kann und so beim kleinsten Fehltritt abstürzt. Immerhin: Die meisten Rücksetzpunkte sind zumindest bei den Sprungsequenzen fair verteilt. Wir empfehlen dennoch den Einsatz eines Gamepads – die Maus- und Tastatur-Steuerung ist zwar brauchbar, fühlt sich aber weniger präzise an.

Gestrecktes Leveldesign

Auf Knopfdruck schrumpft Alice auf Miniaturgröße, so kann sie sich durch enge Durchgänge zwängen. Eine gute Spielidee, die Spicy Horse aber völlig vergeudet, denn das Schrumpfen ist weder für Rätsel noch für Kämpfe relevant. Wichtiger ist da schon, dass die verkleinerte Alice unsichtbare Plattformen sieht, was die Leveldesigner aber zu oft einsetzen, um die eintönigen Sprungpassagen aufzupeppen. Nur selten gibt's kleine Schalterrätsel, doch auch die wiederholen sich so oft, dass man das Gefühl hat, alle wichtigen Spielelemente nach den ersten Spielstunden gesehen zu haben. Nur die versteckten Erinnerungsfetzen, die in Form von leuchtenden Symbolen über die Levels verteilt sind, trösten etwas darüber hinweg, dass der Spielaufbau linear und gleichförmig ausfällt. Dass die Entwickler ab und an Minispiele einstreuen, hilft indes nur wenig: Die gelegentlichen Rutschpartien, Schiebepuzzles, Ballersequenzen und mehr sind von schwankender Qualität und wiederholen sich ebenfalls zu oft.

Action mit Stil

Trotz des hohen Hüpfanteils wird in **Alice** auch reichlich gekämpft: Mit ihrer Klinge teilt die Heldin schnelle Schwertstreiche aus, das Steckenpferd dient als mächtiger

Bessere Grafik dank PhysX

Auf dem PC sieht Alice eindeutig am besten aus.

Wer eine moderne Nvidia-Grafikkarte besitzt, darf im Grafikmenü von **Alice: Madness Returns** die höchste Qualitätsstufe der PhysX-Effekte aktivieren. Ein deutlicher Gewinn für das technisch sonst so biedere Spiel! Denn mit PhysX werden unter anderem zusätzliche Partikel- und Physik-Effekte eingebaut: Alice versprüht bei ihrem Doppelsprung beispielsweise bunte Federn, die dank PhysX realistisch am Boden liegen bleiben. In Kämpfen ist der Effekt vor allem beim Einsatz des Steckenpferd-Hammers gut erkennbar, hier fliegen Trümmerteile physikalisch korrekt umher. Nur mit maximalen PhysX-Effekten hinterlassen die schwarz glibbernden Ruin-Gegner ihren ätzenden Schleim am Boden, der sehenswert auf Berührungen reagiert.

Durchwachsene Leistung

Die Performance leidet kaum unter den aktivierten PhysX-Effekten, allerdings hat das Spiel generell mit vielen kurzen Nachladerucklern und Framerate-Einbrüchen zu kämpfen.


In dieser launigen Sequenz wütet eine vergrößerte Alice durch ein Schloss – dank PhysX lassen ihre Tritte sogar Bodenplatten zersplittern.



Oft unterbrechen kurze Minispiele das Springen und Kämpfen. Manche Aufgaben, etwa dieses Schachspiel, gehen in Ordnung, andere sind einfach nur stumpf.

Obwohl man das Pfeffermühlen-MG auch wie in einem Third-Person-Shooter bedienen kann, taugt diese Ansicht meistens nicht zum Spielen – sie ist zu träge.

Hammer, die Pfeffermühle ist eine Art Maschinengewehr und die Teekanone verschießt explosive Beutel. Toll: Jeder der originell gestalteten Gegner hat eine Schwachstelle, die Alice ausnutzen muss, um die Monster zu besiegen. Allerdings leidet das angenehm taktische Kampfsystem unter der mäßigen Steuerung und der nervösen Kameraführung: Trotz automatischer Aufschalt-Funktion verliert man die Gegner leicht aus dem Blickfeld oder visiert den falschen Feind an. Zum Glück gibt es eine Art Rettungsanker: Wenn Alices Lebensenergie gen null sinkt, verfällt sie in Hysterie und wird dann nicht nur kurzzeitig unverwundbar, sondern auch doppelt so stark. Daher auch hier: Die Frustgefahr hält sich in Grenzen. Enttäuschend allerdings, dass es nur einen richtigen Bosskampf im Spiel gibt – da hätte Spicy Horse mehr rausholen müssen!

Stil macht den Unterschied

Auch wenn manche Texturen erschreckend matschig sind und das Spiel oft technisch veraltet wirkt: Die visuelle Gestaltung der Umgebungen ist meistens klasse! Prachtvolle, bedrohlich wirkende Levelbauten, stets einem Thema zugeordnet und mit viel Liebe zum Detail entworfen, machen so manch gestreckte Spielminute vergessen und verleihen dem Spiel seinen unverwechselbar finsteren Charme. Auch die Atmosphäre ist gelungen, die Sprecher leisten solide Arbeit und die Musik passt gut zum Spielgeschehen, auch wenn sie nicht ganz an die grandiosen Klänge des Vorgängers anknüpfen kann.



Infos zum Spiel



PREIS	Ca. € 40,-
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
TERMIN	16. Juni 2011
SPRACHE/TEXT	Multilingual

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Das Spiel ist komplett ungekürzt und mit einem Trick (siehe FAQ) auch mehrsprachig.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Core 2 Duo 1,6 GHz/Athlon X2 1,6 GHz, 2 GB RAM, Geforce 7600 oder Radeon X1650

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Das Spiel bietet keinen Multiplayer-Modus oder andere Online-Funktionen. Eine Internetverbindung benötigen Sie trotzdem – für die einmalige Online-Aktivierung!

MAX. SPIELERANZAHL	--
SPIELMODI	--



Dank ihres Rocks kann Alice sich mit mehreren aufeinanderfolgenden Sprüngen in der Luft halten – so hüpft und segelt sie die meiste Zeit durch die Spielwelt.

Felix meint

„Cool, aber eintönig – hier geht Stil über Substanz."

Mein Vorurteil ▸ American McGee hat in den letzten Jahren viel Mist produziert. Ob die neue **Alice** an das Original anknüpfen kann? Ich wünsche es mir!

Psychonauts von Double Fine hat vorgemacht, wie ein kreatives Hüpfspiel rund um bizarre Gedankenwelten auch spielerisch begeistern kann – ein Kunststück, das Spicy Horse leider nicht gelingt: Monotones Gameplay, mäßige Steuerung und irre viele Wiederholungen schließen eine höhere Wertung aus. Trotzdem habe ich die neue **Alice** gerne durchgespielt, denn die wundervollen Umgebungen und die düstere Stimmung waren mir manche Mühen wirklich wert.



Wertung

PRO
- Fantasievoll-krankes Leveldesign
- Originelle Gegnertypen
- Düstere Story und Atmosphäre
- Faire Spieldauer (etwa 12 Stunden)

CONTRA
- Enorm eintöniger Spielablauf
- Manche Levels wirken arg gestreckt
- Steuerung und Kamera mit Mängeln
- Story lässt im Mittelteil nach
- Spannungsarme Minispielchen
- Durchwachsene Technik

GRAFIK 7
SOUND 8
STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
73	--

SCHROTT DES MONATS

Manche Spiele sind so schlecht, dass man vor ihnen warnen muss!


Der Bahnsteig ist menschenleer. Wahrscheinlich sind die Passagiere vor diesem Simulator geflüchtet.

London Underground Simulator

Einfach unterirdisch

Genre: Simulator | Entwickler: TML Studios | Hersteller: Aerosoft

Text: Tobias Weituschat/Stefan Weiß

Hier liegt der Unterhaltungswert sogar noch tiefer als die Gleise der U-Bahn.

Das Leid vieler Pendler: U-Bahn fahren macht keinen Spaß! Die Bahnhöfe sind dunkel und dreckig, die Züge überfüllt und immer, wenn man einen Bahnhof betritt, fährt ein Zug ein, dem man hinterhersprintet, um ihn am Ende doch zu verpassen. Kein idealer Nährboden für einen Simulator, doch PC ACTION gibt selbstverständlich jedem Titel eine Chance, so auch dem **London Underground Simulator**.

Es ist ruhig hier – zu ruhig

Sie übernehmen die Rolle eines Fahrers auf der Circle Line, einer ringförmigen Linie, die um das Stadtzentrum von London führt. Neben dem normalen Fahrbetrieb dürfen Sie sich auch an zehn Szenarien versuchen, in denen Sie spezielle Aufgaben erfüllen müssen. In der Einführung erklärt Ihnen ein gewisser Danny, wie Sie eine U-Bahn korrekt in Betrieb nehmen. Neben den zahlreichen originalgetreuen Funktionen der Züge fällt an dieser Stelle auf, wie still es an einem betriebsarmen Bahnhof sein kann. Obwohl schlecht animierte Fahrgäste über die Bahnsteige staksen, sind keinerlei Gespräche zu hören. Selbst Danny kommt kein Wort über die Lippen, sodass Sie alle Erklärungen nachlesen müssen. Eine Sprachausgabe ist, von den Ansagen im und am Zug abgesehen, nicht vorhanden.


Bevor Sie selbst ans Steuer dürfen, müssen Sie erst einmal auf eine U-Bahn warten, die Sie zu Ihrem Zug bringt. Das ist genauso spannend wie in Wirklichkeit.

Mit der U-Bahn zur U-Bahn

Vielleicht hat es den Leuten aber auch aufgrund des seltsamen Missionsaufbaus des **London Underground Simulators (LUS)** die Sprache verschlagen. So beginnen Sie einige Aufgaben zu Fuß und müssen sich zunächst zu Ihrem Zug begeben. Hierfür steuern Sie eine versteift wirkende Spielfigur in der Third-Person-Perspektive über sterile Bahnhöfe und warten einige Minuten auf eine U-Bahn, die Sie zu Ihrem eigenen Arbeitsgerät bringt. Die Fahrt zu Ihrem Ziel dauert dann etwa zehn Minuten und lässt sich nicht überspringen. Ihre einzige Beschäftigung während der Fahrt ist, Grafikfehler zu erdulden, die zum Beispiel dazu führen, dass Sie wie ein Geist durch geschlossene Türen laufen, auf die Gleise fallen und schließlich zurück in den Zug „teleportiert" werden.

Checkpoints? Braucht keiner!

Endlich am Zielort angekommen, gilt es, Ihre eigene U-Bahn zu übernehmen und unter Beachtung von Signalen und Tempolimits durch den Londoner Untergrund zu steuern. Fehler führen dabei ohne Vorwarnung zum Scheitern und dem damit verbundenen Neustart der Mission – inklusive Anfahrt zum Arbeitsplatz. Checkpoints suchen Sie vergebens, speichern dürfen Sie innerhalb einer Mission ebenfalls nicht. Auch technisch bewegt sich der **LUS** im Untergrund. Grafisch stören neben den erwähnten Fehlern vor allem die im Hintergrund aufpoppenden Gebäude. Zur Krönung des Ganzen stürzte das Spiel während unseres Tests mehrmals ab.



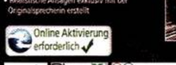
Check-Box: Was uns die Packungsrückseite verspricht ...

Glaubt man den Aussagen auf den Packungen ist jedes Spiel awardverdächtig. PC ACTION klärt auf, ob das für dieses Produkt stimmt!

„Freies Bewegen im Zug und auf den Stationen"
Was hier nicht erwähnt wird, ist, dass Sie sogar gezwungen sind, auf den Bahnhöfen herumzulaufen, weil Sie mit einer U-Bahn zu Ihrem nächsten Job fahren müssen. Die Laufanimationen Ihrer Figur sehen zudem schrecklich aus.

„Hervorragende Grafik"
Neben Pop-ups während der Fahrten und verwaschenen Texturen gibt es auch Clippingfehler – wie im Bild, als im Führerstand plötzlich eine Sitzgelegenheit für Fahrgäste auftauchte.



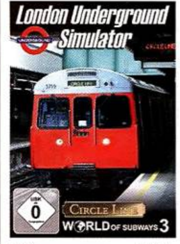




„Dynamische Passagiere auf den Bahnsteigen"
Die Passagiere in diesem Spiel sind etwa so dynamisch wie ein Elefant auf Valium. Ungelenk hinken sie über die Bahnsteige. Fährt ein Zug ein, laufen sie sinnlos im Kreis, bevor sie einsteigen. Manchmal bleiben sie auch wie auf dem Bild vor offenen Türen stehen und verweigern den Einstieg.

„Originalgetreue Fahrgeräusche und Sounds"
Die U-Bahnen rattern und quietschen ordentlich, ansonsten sind „Sounds" allerdings kaum vorhanden. Niemand spricht und auch die Bewegungen der Leute sind geräuschlos, sodass keine Atmosphäre aufkommt.

Infos zum Spiel



PREIS	Ca. € 30,-
USK-FREIGABE	Ab 0 Jahren
TERMIN	30.06.2011

SPRACHE/TEXT Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Geschnitten haben höchstens Sie sich, wenn Sie hier Spielspaß erwarten.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
2,6-GHz-Prozessor, 2 GB RAM, Geforce 9800, 2 GB Festplattenspeicher

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Nicht vorhanden. Und selbst wenn, müssten Sie erst mal jemanden finden, der das hier freiwillig mit Ihnen spielt.

MAX. SPIELERANZAHL	--
SPIELMODI	--

Die Entwicklerstudios

Nachschub für hartgesottene Spieler

Der **London Underground Simulator** ist nicht der erste U-Bahn-Simulator der **TML Studios**, sondern der dritte Teil der Reihe **World of Subways**. Die beiden Vorgänger spielten in New York beziehungsweise Berlin und hatten ebenfalls mit technischen Problemen zu kämpfen. Außerdem haben die Studios weitere Simulationen, zum Beispiel den **Kehrmaschinen Simulator**, den **City Bus Simulator** oder den **Titanic Tauchfahrt Simulator**, entwickelt. Falls Ihnen der **LUS** nicht ausreicht, es gibt also reichlich Nachschub.

Stefan meint

„Technische Patzer rauben jeglichen Spaß"

Mein Vorurteil ▸ Simulatoren von Aerosoft haben in der Vergangenheit nicht viel gerissen, deshalb hatte ich auch keine hohen Erwartungen.

Eigentlich hätte der **London Underground Simulator** eine passable Simulation werden können. Immerhin ist das originalgetreue Streckennetz der Londoner U-Bahn vorhanden, dazu geht die Steuerung gut von der Hand und wird sogar in einem Tutorial erklärt. Dem stehen aber so viele Mankos entgegen, dass ich gar nicht weiß, womit ich anfangen soll. Da sind die grafischen Mängel wie matschige Texturen und Pop-ups, dazu stürzt das Spiel gelegentlich ab. Den netten Fahrgeräuschen steht eine komplett fehlende Sprachausgabe gegenüber. Am schlimmsten finde ich aber den Aufbau der Aufgaben. Warum soll ich in einem Spiel eine Viertelstunde sinnlos zur Arbeit fahren, nur um dann zwei Minuten fahren zu dürfen, bis ich wegen irgendeines Fehlers ohne Vorwarnung von vorne beginnen muss?

Wertung

PRO
- Originalgetreues Streckennetz der Londoner U-Bahn
- Gute Steuerung, Raildriver-Controller-Unterstützung
- Züge mit vielen Funktionen

CONTRA
- Keine Sprachausgabe
- Fehlerhafte Grafik
- Sinnlose Aufgaben als Fahrgast
- Aufgaben ohne Checkpoints
- Gelegentliche Programmabstürze

GRAFIK 4
SOUND 4
STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
25	--



REST VOM FEST

Weniger bekannt, aber trotzdem interessant? Weitere aktuelle Titel im Kurzüberblick!

Dungeons & Dragons: Daggerdale

Texturtortur

Genre: Action-Rollenspiel | Entwickler: Bedlam Games | Hersteller: Atari/Deep Silver

Text: Stefan Weiß

Ungläubig starren gestandene Rollenspiel-Redakteure auf den Monitor. Von der Vorfreude, ein ordentliches Koop-Action-Rollenspiel im **Dungeons & Dragons**-Universum zu spielen, ist nichts mehr übrig geblieben. Wahlweise als Krieger, Kleriker, Magier oder Schurke ziehen Sie in einer schnell erzählten Gut-gegen-Böse-Geschichte durch eine stets gleich wirkende Zwergen-Minenanlage. Man fühlt sich ein bisschen wie in Mittelerdes Moria, doch die gut gedachte Monsterhatz in **Diablo**-Manier beschert schnell Frust. Zu viele Bugs und Designmängel schmettern jeden Ansatz von Spielspaß gnadenlos gegen die Wand: Texturen für Waffen und Rüstungen stellt das Spiel oft nicht dar, erworbene Fertigkeitspunkte und Fähigkeiten verschwinden urplötzlich im digitalen Nirgendwo, ebenso wie die Gegner. Mehrspielerfans müssen im Koop-Modus auf das Glück hoffen, passende Mitspieler zu finden, denn das automatische Matchmaking-System erlaubt keinerlei Voreinstellungen. Schade, dass **Daggerdale** so unfertig und lieblos daherkommt. Selbst die inzwischen gepatchte Version steckt weiterhin voller Fehler, wie wir leider feststellten.



Texturfehler lassen Ihre Spielfigur oft wie einen Schlumpf aussehen!

Wertung



EINZELSPIELER	30
MEHRSPIELER	30
PREIS	Ca. € 15,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
TERMIN	25.05.2011

Stefan meint

Ich kapier nicht, warum **Daggerdale** dem Käufer in einem so schlimmen Zustand angeboten wird. Aus dem Koop-Titel hätte man doch ein richtig schönes Action-RPG-Erlebnis machen können. Für den Preis von 15 Euro erwarte ich ja kein Meisterwerk, aber um Himmels willen, ein Spiel muss doch in seinen Grundzügen funktionieren, was **Daggerdale** nicht tut.

Battle vs. Chess

Der König ist tot, lang lebe der König!

Genre: Runden-Strategie | Entwickler: Gaijin Ent./Targem Games | Hersteller: Topware Int.

Text: Viktor Eippert

Über 20 Jahre ist es her, dass **Battle Chess** Schachfreunde mit seinen vollanimierten Schachfiguren an den PC lockte. Mit **Battle vs. Chess** erlebt die ehrwürdige Reihe nun ihre inoffizielle Wiedergeburt mit moderner Grafik und altem Spielprinzip. Neben zahlreichen Minispielen und Schachrätseln bilden die beiden abwechslungsreichen Kampagnen das Herzstück von **Battle vs. Chess**. Die KI agiert anhand der elften Version des bekannten Fritz!-Algorithmus und kämpft selbst auf den niedrigeren Schwierigkeitsstufen mit harten Bandagen. Nicht so schlau handelt der CPU-Spieler allerdings im Battleground-Modus. Treffen darin zwei Figuren aufeinander, wird nicht sofort geschlagen. Stattdessen folgt ein Minispiel, worin die Figuren im Kampf gegeneinander antreten. Was mit menschlichen Gegnern durchaus Spaß macht, wirft die Spielbalance im Einzelspielermodus allerdings über den Haufen, da die KI nicht mit den Sonderregeln zurechtkommt und oftmals zum Scheitern verurteilte Schachzüge wiederholt.



Battle vs. Chess mischt klassisches Schach mit actionreichen Fantasy-Kämpfen.

Wertung



EINZELSPIELER	79
MEHRSPIELER	81
PREIS	Ca. € 35,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
TERMIN	17.05.2011

Viktor meint



Mit seinen vielfältigen Spielmodi bietet **Battle vs. Chess** etwas für jeden Schachfreund. Die Battlegrounds-Spielvariante ist jedoch ein zweischneidiges Schwert: Sie bietet eine nette Abwechslung, sofern Sie einen Mitspieler zur Hand haben. Gegen die KI verlieren die Echtzeitkämpfe aber schnell an Spannung und das Balancing gerät ins Hintertreffen.

Die Sims 3: Lebensfreude

Zieh ins Freudenhaus ein!

89% PC ACTION

Genre: Simulation | Entwickler: The Sims Studio | Hersteller: Electronic Arts

Text: Stefan Weiß



Neue Freizeitgeräte wie diese Wasserrutsche sorgen für Spaß bei den Sims.

Erleben Sie die klassische Lebenssimulation **Die Sims 3** mit zusätzlichen Features. Denn anders als die bisher erschienenen, themenorientierten Add-ons, etwa **Reiseabenteuer** oder **Late-Night**, dreht sich bei **Lebensfreude** alles um den Ausbau bestehender Spielelemente. Beispielsweise waren die Lebensabschnitte Kind und Teenager bislang eher langweilig, es gab dabei nicht viel zu tun. Das Erweiterungspaket **Lebensfreude** bringt vor allem für diese beiden Altersgruppen jede Menge Neuerungen: Neben den rund 50 neuen Einrichtungsgegenständen sind es vor allem die neuen Interaktionsmöglichkeiten, die für Spaß sorgen. Verpassen Sie Ihrem Sims-Nachwuchs doch mal das Merkmal „rebellisch" und erleben Sie, wie aus Ihrem Sprössling ein echter Rotzlöffel wird! Oder schicken Sie ein begabtes Kind in eines von fünf verfügbaren Internaten, etwa in die Kunstschule oder an die Militärakademie! Jeder Lebensabschnitt eines Sims fühlt sich nun anders an: Teenager beispielsweise leiden unter extremen Stimmungsschwankungen, Erwachsene bekommen eine Midlife-Crisis. Höhepunkte im Leben, etwa die Sims-Hochzeit, lassen sich nun spektakulärer inszenieren und dank der neuen Video-Aufnahmefunktion per Ego-Ansicht dürfen Sie das Ganze für die Ewigkeit in der **Sims 3**-Community oder auch auf Facebook dokumentieren. Ebenfalls neu im Spiel ist ein Erinnerungssystem, sodass sich die Handlungen Ihrer Sims für das gesamte Leben auswirken. Wer als Kind ständig seine Geschwister geärgert hat, wird sich auch als Erwachsener nicht glänzend mit ihnen verstehen. Schade allerdings, dass es nur eine neue Karriere gibt und man keine neue Nachbarschaft besiedeln kann. **Lebensfreude** passt gut ins Konzept von **Die Sims 3**, lässt sich aber nicht isoliert werten. Vielmehr rundet das Paket den Spielspaß des Hauptspiels ab. Daher vergeben wir auch keine gesonderte Wertung.



Wertung

EINZELSPIELER	89
MEHRSPIELER	--
PREIS	Ca. € 30,-
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
TERMIN	01.06.2011

Die Wertung bezieht sich auf das Hauptspiel **Die Sims 3**, das durch **Lebensfreude** zusätzliche Funktionen erhält.

Stefan meint

Mir haben die vielen kleinen Neuerungen für **Die Sims 3** gut gefallen, und es macht Spaß, seine Schützlinge mit überarbeiteten Features durch das bunte Sims-Leben zu leiten. Trotzdem finde ich es dreist, dass Quasi-Patch-Inhalte für teures Geld unters Volk gebracht werden. Für den Preis eines Add-ons habe ich mir inhaltlich mehr erhofft.



Endlich gibt es auch Körperbehaarung im Wolfgang-Fischer-Style – uääähhh!!!

Polizei: Die realistische Simulation des deutschen Polizeialltags

Beamtenbeleidigung

Genre: Simulator | Entwickler: Quadriga Games | Hersteller: Rondomedia

Text: Tobias Weituschat/Stefan Weiß

In diesem Spiel übernehmen Sie die Kontrolle über ein Polizistenduo. Die Besonderheit ist, dass Sie keine festgelegten Missionen absolvieren, sondern 30-minütige Schichten übernehmen und zufällig generierte Aufgaben erhalten. Realismus spielt dabei trotz des Untertitels nur eine untergeordnete Rolle. So verhaften Sie Verursacher von Verkehrsunfällen direkt mit Handschellen oder rammen ein Fluchtfahrzeug, bis der Fahrer bewusstlos herausfällt. Es bleibt zu hoffen, dass dies wenig mit dem deutschen Polizeialltag zu tun hat. Störend sind die Wartezeiten, die zwischen den Einsätzen entstehen und dafür sorgen, dass Sie während Ihrer Schicht manchmal minutenlang ohne Beschäftigung sind.



Im Falle eines Verkehrsunfalls verständigen Sie Sanitäter und Abschleppwagen.



Wertung

EINZELSPIELER	42
MEHRSPIELER	--
PREIS	Ca. € 30,-
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
TERMIN	30.06.2011

Stefan meint



Veraltete Grafik, zäher Schichtbetrieb und monotone Aufgaben – die Fahndung nach dem Spielspaß läuft noch, droht aber in einer unweigerlichen Sackgasse zu enden.

RELEASES

Die wichtigsten Veröffentlichungen der nächsten Wochen und Monate!

TITEL	GENRE	HERSTELLER	TERMIN
Juli			
Air Conflicts: Secret Wars	Simulation	bit Composer Games	1. Juli
Call of Juarez: The Cartel	Ego-Shooter	Ubisoft	19. Juli
Super Street Fighter 4 Arcade Edition	Beat 'em Up	Capcom	Juli
Supreme Ruler: Cold War	Strategie	Paradox Interactive	19. Juli
Virtua Tennis 4	Sportspiel	Sega	8. Juli
August			
Age of Empires Online	Strategie	Microsoft	16. August
Dead Island	Action	Deep Silver	August
Deus Ex: Human Revolution	Action-Rollenspiel	Square Enix	26. August
Pirates of Black Cove	Actionspiel	Paradox Interactive	2. August
Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad	Ego-Shooter	Tripwire Interactive	30. August
Sword of the Stars 2: Lord of Winter	Strategie	Paradox Interactive	16. August
Tropico 4	Aufbau-Strategie	Kalypso Media	25. August
September			
Driver: San Francisco	Rennspiel	Ubisoft	1. September
F1 2011	Rennspiel	Codemasters	24. September
FIFA 12	Sportspiel	Electronic Arts	29. September
Might and Magic: Heroes 6	Strategie	Ubisoft	8. September
Sengoku	Strategie	Paradox Interactive	13. September
Skylanders: Spyro's Adventures	Action	Activision	27. September
Trackmania 2: Canyon	Rennspiel	Ubisoft	September
Two Worlds 2: Pirates of the Flying Fortress	Rollenspiel	Zuxxez	9. September
Warhammer 40k: Space Marine	Actionspiel	THQ	6. September
Außerdem für das 3. Quartal angekündigt			
Defenders of Ardania	Strategie	Paradox Interactive	3. Quartal
Disney Universe	Action-Adventure	Disney Interactive	3. Quartal
Game of Thrones: Genesis	Strategie	Focus Home Interactive	3. Quartal
Harveys Neue Augen	Adventure	Daedalic	3. Quartal
Jurassic Park: The Game	Adventure	Telltale	3. Quartal
Orcs Must Die!	Action	Robot Entertainment	3. Quartal
Star Trek: Infinite Space	Strategie	Gameforge	3. Quartal
The Cursed Crusade	Actionspiel	Dtp	3. Quartal
4. Quartal 2011			
Airline Tycoon 2	Strategie	Kalypso	4. Quartal
Assassin's Creed Revelations	Action-Adventure	Ubisoft	15. November
Batman: Arkham City	Action-Adventure	Warner Bros. Inter.	21. Oktober
Battlefield 3	Ego-Shooter	Electronic Arts	27. Oktober
Call of Duty: Modern Warfare 3	Ego-Shooter	Activision	8. November
Dead Rising 2: Off the Record	Action	Capcom	4. Quartal
Der Herr der Ringe: Der Krieg im Norden	Action-Rollenspiel	Warner Bros. Inter.	4. Quartal
Jagged Alliance: Back in Action	Strategie	Kalypso	20. Oktober
King Arthur 2	Strategie-Rollenspiel	Paradox Interactive	4. Quartal
NBA 2K12	Sportspiel	2K Sports	4. Oktober
Need for Speed: The Run	Rennspiel	Electronic Arts	18. November
Pro Evolution Soccer 2012	Sportspiel	Konami	4. Quartal
Rage	Actionspiel	Bethesda Softworks	7. Oktober
Resident Evil: Operation Raccoon City	Actionspiel	Capcom	4. Quartal
Saints Row: The Third	Actionspiel	THQ	15. November



Dead Island

Es dauert nicht mehr lange, bis wir endlich die Zombies aus dem Urlaubsparadies verjagen dürfen. Zwar wird es kein Release in Deutschland geben, eine lokalisierte Fassung existiert aber trotzdem, für unsere Nachbarn aus Österreich. Auf zum Importhändler.



Driver: San Francisco

Auf der E3 machte **Driver: San Francisco** schon einen richtig guten Eindruck. Insbesondere das Shift-Feature ist sehr innovativ. Dank diesem kann Protagonist Tanner per Tastendruck jederzeit von einem Auto in ein anderes wechseln



Battlefield 3

Der Hypetrain rollt ungebremst! **Battlefield 3** versetzt uns bei jeder Präsentation aufs Neue in Staunen. Auf der E3 gab EA den endgültigen Releasetermin bekannt, demnach wird der Shooter-Kracher bereits am 27. Oktober in unseren Läden stehen.



The Elder Scrolls: Skyrim

Der November wird ein heftiger Monat für Zocker: Neben **The Elder Scrolls: Skyrim** erscheinen nämlich auch noch **Call of Duty: Modern Warfare 3** und **Assassin's Creed: Revelations**. Damit Sie genug Zeit haben, sollten Sie jetzt schon mal Urlaub beantragen.



L.A. Noire

Paukenschlag! Rockstar Games und Team Bondi kündigten an, dass **L.A. Noire**, das Detektivspiel um den aufstrebenden Ermittler Cole Phelps, bereits im Herbst für den PC erscheinen soll. Nähere Infos gibt es noch nicht, wir halten Sie aber auf dem Laufenden.



Mass Effect 3

Lange hatten wir gehofft, dass **Mass Effect 3** vielleicht doch noch in diesem Jahr erscheint. Diese Hoffnung machte EA auf der E3 leider zunichte, denn dort gab man mit dem 8. März 2012 den Releasetermin für den dritten Teil der Rollenspiel-Saga bekannt.



Starcraft 2: Heart of the Swarm

Zwar hält sich Blizzard bezüglich eines Releasetermins nach wie vor bedeckt, unser Kollege Schütz durfte den zweiten Teil der **Starcraft 2**-Trilogie aber vor Ort unter die Lupe nehmen. Alle Infos finden Sie in unserem ausführlichen Artikel ab Seite 52.

TITEL	GENRE	HERSTELLER	TERMIN
The Darkness 2	Ego-Shooter	2K Games	4. Oktober
The Elder Scrolls: Skyrim	Rollenspiel	Bethesda	11. November
X Rebirth	Strategie	Deep Silver	4. Quartal
Außerdem für 2011 angekündigt			
Anno 2070	Strategie	Ubisoft	2011
Arcania: Fall of Setarrif	Rollenspiel	Jowood	2011
Confrontation	Strategie	Focus Home Interactive	2011
Defence of the Ancients 2 (DotA 2)	Online-Strategiespiel	Valve	2011
Deponia	Adventure	Daedelic	2011
Dungeon Defenders	Action-Rollenspiel	Trendy Entertainment	2011
End of Nations	Strategie	Trion Worlds	2011
From Dust	Strategie	Ubisoft	2011
Fußball Manager 12	Sportspiel	Electronic Arts	2011
Gettysburg: Armored Warfare	Mehrspieler-Shooter	Paradox Interactive	2011
Hedone	Mehrspieler-Shooter	Unbekannt	2011
L.A. Noire	Action-Adventure	Rockstar Games	2011
Payday: The Heist	Online-Shooter	Sony	2011
Scivelation	Actionspiel	TopWare Interactive	2011
Splinter Cell 6	Actionspiel	Ubisoft	2011
Stronghold 3	Strategie	2K Games	2011
TERA	Online-Rollenspiel	Frogster Interactive	2011
Tribes: Ascend	Mehrspieler-Shooter	Unbekannt	2011
Trine 2	Jump & Run	Atlus	2011
Torchlight 2	Action-Rollenspiel	Runic Games	2011
2012			
Aliens: Colonial Marines	Ego-Shooter	Sega	2012
Arma 3	Taktik-Shooter	Bohemia Interactive	2012
Beyond Good & Evil 2	Action-Adventure	Ubisoft	2012
Bioshock Infinite	Actionspiel	2K Games	2012
Brothers in Arms: Furious 4	Ego-Shooter	Ubisoft	2012
Crusader Kings 2	Strategie	Paradox Interactive	13. Januar
Darksiders 2	Action-Adventure	THQ	2012
Das schwarze Auge: Satinavs Ketten	Adventure	Deep Silver	2012
Diablo 3	Action-Rollenspiel	Blizzard	2012
Doom 4	Ego-Shooter	Bethesda	2012
Fallout Online	Online-Rollenspiel	Interplay	2012
Far Cry 3	Ego-Shooter	Ubisoft	2012
Ghost Recon: Future Soldier	Ego-Shooter	Ubisoft	2011
Guild Wars 2	Online-Rollenspiel	NC Soft	2012
Hitman 5: Absolution	Actionspiel	Square Enix	2010
I am Alive	Action-Adventure	Ubisoft	2012
Kingdoms of Amalur: Reckoning	Rollenspiel	Electronic Arts	2012
Mass Effect 3	Rollenspiel	Electronic Arts	8. März
Max Payne 3	Actionspiel	Rockstar Games	2012
Metal Gear Solid: Rising	Action-Adventure	Konami	2012
Metro: Last Night	Ego-Shooter	THQ	2012
Naval War: Arctic Circle	Strategie	Paradox Interactive	1. Quartal
Prey 2	Ego-Shooter	Bethesda	2012
Prototype 2	Action	Activision	2012
Ridge Racer: Unbounded	Rennspiel	Namco Bandai	10. Februar
Risen 2: Dark Waters	Rollenspiel	Deep Silver	2012
Sniper: Ghost Warrior 2	Ego-Shooter	City Interactive	2012
Spec Ops: The Line	Taktik-Shooter	2K Games	2. Quartal
Stalker 2	Ego-Shooter	Unbekannt	2012
Starcraft 2: Heart of the Swarm	Strategie	Blizzard	2012
Star Wars: The Old Republic	Online-Rollenspiel	Lucas Arts/Electronic Arts	2012
The Secret World	Online-Rollenspiel	Funcom	2012
Thief 4	Action-Adventure	Square Enix	2012
Tomb Raider	Action-Adventure	Square Enix	2012
X-Com	Ego-Shooter	2K Games	6. März

TOP-SPIELE

Jeden Monat neu: Die 60 besten Spiele in jedem Genre – die müssen Sie einfach haben!

* Mehrspieler

SHOOTER (EINZELSPIELER)



1 **CoD 4: Modern Warfare**
Entwickler: Infinity Ward
Spielspaß: 94%
Spektakulärer, unfassbar spannender Shooter

2 **Half-Life 2**
Entwickler: Valve | Spielspaß: 94%

3 **Bioshock**
Entwickler: Irrational Games | Spielspaß: 92%

4 **Call of Duty: Modern Warfare 2**
Entwickler: Infinity Ward | Spielspaß: 92%

5 **Crysis**
Entwickler: Crytek | Spielspaß: 92%

SHOOTER (MEHRSPIELER)



1 **Unreal Tournament 3**
Entwickler: Epic Games
Spielspaß: 93%*
Mehrspieler-Shooter der Extraklasse

2 **Battlefield 2**
Entwickler: Dice | Spielspaß: 92%*

3 **Left 4 Dead 2**
Entwickler: Valve | Spielspaß: 90%*

4 **Battlefield: Bad Company 2**
Entwickler: Dice | Spielspaß: 90%*

5 **Call of Duty: Black Ops**
Entwickler: Treyarch | Spielspaß: 89%*

ACTION-ADVENTURES



1 **Grand Theft Auto 4**
Entwickler: Rockstar North
Spielspaß: 93%
Offene Spielwelt, packende Gangstermissionen

2 **Batman: Arkham Asylum**
Entwickler: Rocksteady | Spielspaß: 91%

3 **Dead Space 2**
Entwickler: Visceral Games | Spielspaß: 90%

4 **Assassin's Creed 2: Brotherhood**
Entwickler: Ubisoft Montreal | Spielspaß: 90%

5 **GTA: Episodes from Liberty City**
Entwickler: Rockstar North | Spielspaß: 89%

STRATEGIE



1 **Starcraft 2**
Entwickler: Blizzard Entertainment
Spielspaß: 90%
Drei Fraktionen, jede Menge Spaß – kaufen!

2 **Empire: Total War**
Entwickler: Creative Assembly | Spielspaß: 89%

3 **Company of Heroes**
Entwickler: Relic | Spielspaß: 89%

4 **Civilization 5**
Entwickler: Firaxis | Spielspaß: 88%

5 **Warhammer 40.000: Dawn of War 2**
Entwickler: Relic | Spielspaß: 88%

AUFBAUSPIELE & WIRTSCHAFTSSIMULATIONEN



1 **Anno 1404**
Entwickler: Related Designs
Spielspaß: 91%
Das wohl beste Aufbauspiel aller Zeiten

2 **Die Sims 3**
Entwickler: The Sims Studio | Spielspaß: 89%

3 **Anno 1701**
Entwickler: Related Designs | Spielspaß: 88%

4 **Fußball Manager 10**
Entwickler: Bright Future | Spielspaß: 88%

5 **Die Siedler 7**
Entwickler: Blue Byte | Spielspaß: 84%

GESCHICKLICHKEIT + KNOBELN + DENKEN



1 **Portal 2**
Entwickler: Valve
Spielspaß: 95%
Humor, Ideen, Spaß – hier stimmt einfach alles!

2 **Street Fighter 4**
Entwickler: Capcom | Spielspaß: 92%*

3 **Blazblue: Calamity Trigger**
Entwickler: Arc System Works | Spielspaß: 92%*

4 **Portal**
Entwickler: Valve | Spielspaß: 89%

5 **Super Meat Boy**
Entwickler: Team Meat | Spielspaß: 89%

ADVENTURES



1 **Sam & Max: Season One**
Entwickler: Telltale Games
Spielspaß: 87%
Saukomisches, etwas leichtes Abenteuer

2 **Geheimakte 2: Puritas Cordis**
Entwickler: Animation Arts | Spielspaß: 87%

3 **Monkey Island 2: Special Edition**
Entwickler: LucasArts | Spielspaß: 86%

4 **Runaway: A Twist of Fate**
Entwickler: Pendulo Studios | Spielspaß: 86%

5 **The Book of Unwritten Tales**
Entwickler: King Art | Spielspaß: 85%

ROLLENSPIELE



1 **Dragon Age: Origins**
Entwickler: Bioware
Spielspaß: 91%
Bombastisches Fantasy-Epos für Erwachsene

2 **Fallout 3**
Entwickler: Bethesda Softworks | Spielspaß: 90%

3 **Mass Effect 2**
Entwickler: Bioware | Spielspaß: 88%

4 **Dragon Age 2**
Entwickler: Bioware | Spielspaß: 88%

5 **The Witcher 2: Assassins of Kings**
Entwickler: CD Projekt Red | Spielspaß: 88%

ONLINE-ROLLENSPIELE



1 **World of Warcraft**
Entwickler: Blizzard Entertainment
Spielspaß: 93%*
Immer noch Suchtmittel Nummer 1

2 **Aion**
Entwickler: NCsoft | Spielspaß: 88%*

3 **Der Herr der Ringe Online**
Entwickler: Turbine Games | Spielspaß: 88%*

4 **Rift**
Entwickler: Trion Worlds | Spielspaß: 88%*

5 **Guild Wars: Factions**
Entwickler: ArenaNet | Spielspaß: 86%*

SPORTSPIELE



1 **Pro Evolution Soccer 2010**
Entwickler: Konami
Spielspaß: 91%
Die beste Fußball-Simulation auf dem PC

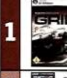
2 **NBA 2K11**
Entwickler: Take 2 | Spielspaß: 90%

3 **Madden 08**
Entwickler: EA Tiburon | Spielspaß: 86%

4 **Tiger Woods PGA Tour 08**
Entwickler: Headgate Studios | Spielspaß: 85%

5 **FIFA 11**
Entwickler: EA Canada | Spielspaß: 85%

RENNSPIELE



1 **Race Driver: GRID**
Entwickler: Codemasters
Spielspaß: 91%
Die volle Packung Renn-Action!

2 **Shift 2 Unleashed**
Entwickler: Slightly Mad Studios | Spielspaß: 88%

3 **Dirt 3**
Entwickler: Codemasters | Spielspaß: 88%

4 **Colin McRae: Dirt 2**
Entwickler: Codemasters | Spielspaß: 87%

5 **Blur**
Entwickler: Bizarre Creations | Spielspaß: 87%

5 GRÜNDE WARUM DER DUKE LEGENDÄR IST



1 **Die Babes**
Die leicht- bis gar nicht bekleideten Schönheiten in den Duke-Spielen sind hübsch anzusehen und mit Sicherheit einer der Hauptgründe des Hypes.

2 **Die coolen Sprüche**
Jeder kennt sie, jeder Duke-Fan liebt sie.

3 **Die Action**
Niemand sonst tritt Aliens so brachial in den Arsch.

4 **Die Feinde**
Polizistenschweine und dreibrüstige Riesenaliens? Toll!

5 **Die Waffen**
Vom Schrumpfstrahl bis zur Eiskanone ist alles dabei.

CHARTS

Diese Spiele sind bei Ihnen, bei uns und beim Rest von Deutschland angesagt!

Saturn Top 10 – DEUTSCHLAND

[Quelle:] SATURN

Platz	Titel	Entwickler	Hersteller	Test in	Wertung
1.	DUKE NUKEM FOREVER	Gearbox	2K Games	08/11	81%
2.	DIE SIMS 3: LEBENSFREUDE	The Sims Studio	Electronic Arts	08/11	89%
3.	THE WITCHER 2: ASSASSINS OF KINGS	CD Projekt Red	Namco Bandai	07/11	88%
4.	DIE SIMS 3	The Sims Studio	Electronic Arts	08/09	89%
5.	FABLE 3	Lionhead Studios	Microsoft	07/11	87%
6.	STARCRAFT 2: WINGS OF LIBERTY	Blizzard Entertainment	Blizzard Entertainment	09/10	90%
7.	CRYSIS 2	Crytek	Electronic Arts	04/11	90%
8.	PORTAL 2	Valve	Electronic Arts	06/11	95%
9.	BRINK	Splash Damage	Bethesda	05/11	80%*
10.	CALL OF DUTY: BLACK OPS	Treyarch	Activision	12/10	90%

Leser Top 10 – DAS SPIELEN SIE!

Platz	Titel	Entwickler	Hersteller	Test in	Wertung
1.	THE WITCHER 2: ASSASSINS OF KINGS	CD Projekt Red	Namco Bandai	07/11	88%
2.	DUKE NUKEM FOREVER	Gearbox	2K Games	08/11	81%
3.	BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2	Dice	Electronic Arts	05/10	90%*
4.	CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2	Infinity Ward	Activision	01/10	92%
5.	FALLOUT: NEW VEGAS	Obsidian Entertainment	Bethesda Softworks	12/10	84%
6.	CALL OF DUTY: BLACK OPS	Treyarch	Activision	12/10	90%
7.	COUNTER-STRIKE: SOURCE	Valve	Vivendi Universal	12/04	88%*
8.	THE WITCHER	CD Projekt	Atari	01/08	86%
9.	STARCRAFT 2: WINGS OF LIBERTY	Blizzard Entertainment	Blizzard Entertainment	09/10	90%
10.	CRYSIS 2	Crytek	Electronic Arts	04/11	90%

Redaktion Top 5 – DAS ZOCKT DIE PC ACTION!

1. DUKE NUKEM FOREVER

The King is back! Da versteht es sich natürlich von selbst, dass die PCA-Redaktion aktuell lieber mit den Babes spielt als Artikel zu schreiben …

Platz	Titel	Entwickler	Hersteller	Test in	Wertung
1.	DUKE NUKEM FOREVER	Gearbox	2K Games	08/11	81%
2.	PORTAL 2	Valve	Electronic Arts	06/11	95%
3.	RED FACTION: ARMAGEDDON	Volition	THQ	07/11	83%
4.	STARCRAFT 2: WINGS OF LIBERTY	Blizzard Entertainment	Blizzard Entertainment	09/10	90%
5.	THE WITCHER 2: ASSASSINS OF KINGS	CD Projekt Red	Namco Bandai	07/11	88%

* Mehrspieler

Mitmachen & gewinnen!

Dreckig, blutig und episch, mit einem Schuss Nacktheit. Letzten Monat gab's mit diesen Worten Hexer Geralt – diesmal wartet tatsächlich der Duke auf Sie!

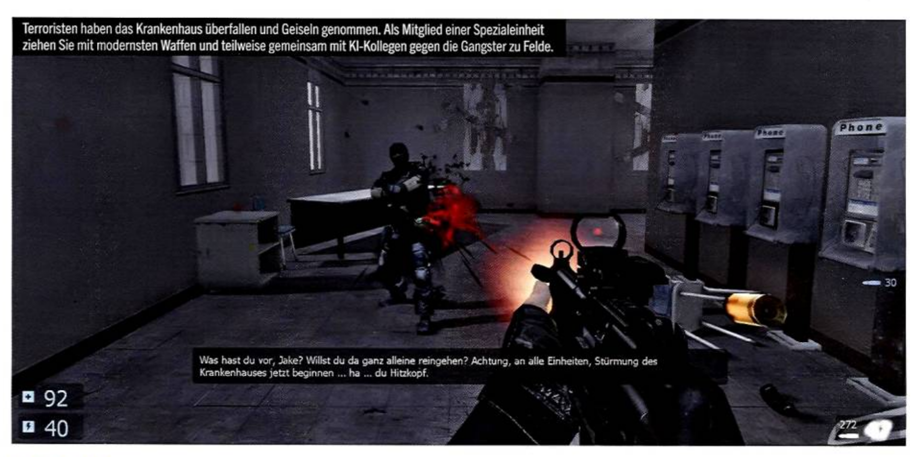
Wir verlosen drei Exemplare des Ego-Shooters, der nach 14-jähriger Odyssee mittlerweile in den Läden und in aller Munde ist. Wollen Sie auch den Aliens in den Arsch treten? Dann zögern Sie nicht zu lange! Mitmachen ist ganz einfach: Besuchen Sie unsere Webseite www.pcaction.de und klicken Sie auf den Reiter „Das Heft". Dort gelangen Sie zur laufenden Umfrage. Viel Glück!

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, die Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter der Sponsoren und von COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.



MODS & MAPS

Wir präsentieren die coolsten Erweiterungen zu Ihren Lieblingsspielen.



Terroristen haben das Krankenhaus überfallen und Geiseln genommen. Als Mitglied einer Spezialeinheit ziehen Sie mit modernsten Waffen und teilweise gemeinsam mit KI-Kollegen gegen die Gangster zu Felde.

Half-Life 2

Anfang mit Schrecken ohne Ende

MOD Dieses Action-Feuerwerk mit Horrorelementen glänzt mit einer filmreifen Inszenierung, fesselnder Story und atemberaubender Action. Die FEAR-Serie lässt grüßen.

Mit **Underhell** ist kürzlich so etwas wie der Duke der Mod-Szene erschienen. Seit 2005 war das Projekt angekündigt und Hobbyentwickler der Gruppierungen MxThe und We create Stuff schraubten nun seit mehr als sechs Jahren an der Gratiserweiterung für das altehrwürdige **Half-Life 2**. Und wir können mit Fug und Recht behaupten: Es hat sich gelohnt!

Generalüberholt

Underhell ist fast ein ganz neues Spiel geworden. Nicht nur wegen der (angesichts des Alters des Hauptspiels) detailverliebten Grafik, der neuen Waffen und Sounds sowie des genialen Soundtrack von Tom Stoffel, sondern auch wegen des aufgemotzen Gameplays und der tiefgreifenden Story. Sie übernehmen die Rolle von Jake Hawkfield, einem Mitglied der Spezialeinheit SWAT. Das sind die Jungs fürs Grobe, die immer dann ranmüssen, wenn ein einfacher Streifenpolizist schneller von bösen Buben voll Blei gepumpt werden würde, als er „Halt, Polizei!" rufen kann. Aber eigentlich hat Jake gerade nur Augen für seine heiße Schnitte. Schließlich ist er mit seiner frisch Angetrauten gerade in ein neues Haus gezogen und träumt von einer Familie. Nur blöd, dass die Braut plötzlich unter ungeklärten Umständen das Zeitliche segnet und Jake daraufhin in Depressionen verfällt.

Kein billiger Grusel

Die Mod beginnt in Ihrem neuen Haus, das sich bald gruseliger als ein Bild von der nackten Mutter Teresa herausstellt. Was genau in dem Gemäuer vor sich geht, können Sie anfangs noch nicht sagen. Aber cineastisch inszenierte Kamerafahrten durch die Räume, mysteriöse Geräusche, zahlreiche dunkle Ecken, Visionen und Albträume, die Sie heimsuchen, sowie die Eintragungen in einem geheimnisvollen Tagebuch erwecken nicht den Eindruck, dass es sich hier um ein Ferienhaus der katholischen Kirche handelt. Fakt ist: Das Haus birgt ein Geheimnis und dient als Dreh- und Angelpunkt der Modifikation. Hier wechseln sich Tag- und Nachtphasen ab. Sie können das Haus und auf dem Gelände stehende Gebäude wie Schuppen und Nebengelasse betreten – sobald Sie die Schlüssel für die Türen gefunden haben. Auch die Suche von



Grafisch macht **Underhell** ganz schön was her. Nicht nur die Umgebung, auch die KI-Kollegen, die Gegner, die Knarren und die Grafikeffekte sehen richtig gut aus.

Batterien für Ihre Taschenlampe gehört zu den kleinen Rätseln, die Sie lösen müssen, um das Geheimnis Ihres Wohnsitzes nach und nach aufzudecken.

Ein echtes Frauenzimmer?

Besonders mysteriös und gruselig zugleich: Ab und zu taucht ein Mädchen im Haus aus. Mal schemenhaft, mal fast real. Hatten wir es nicht eben noch vom Nebenzimmer aus am Klavier im Wohnzimmer sitzen sehen? Wir hetzen hinüber – nichts! Dafür finden wir eine kleine Metallplatte im Musikinstrument, die sich nach kurzer Zeit automatisch zu den anderen Fundstücken auf dem Tisch im Flur gesellt. Ein Feature, das das herkömmliche Inventar ersetzen soll, aber etwas nervig ist, da Sie immer erst in den Flur laufen und dort einen benötigen Gegenstand aufnehmen müssen, wenn Sie ihn irgendwo benutzen wollen. Der Tag war lang, Sie sind müde. Im oberen Stockwerk befindet sich das Schlafzimmer, Sie hauen sich ins Bett. Keine gute Entscheidung! Statt entspannender, erotischer Träume von großen Möpsen tappen Sie traumwandelnd über Ihren eigenen Flur, der sich in eine Hommage an **Resident Evil** verwandelt hat. Die Türen sehen aus, als würden sie leben, und sind mit blutiger Schrift verziert. Scheiße, was geht denn hier ab?!

Uuund ... Action!

Aber die Mod ist nicht nur gruselig, sondern auch so actionreich wie der Besuch eines Freizeitparks mit hyperaktiven Kindern. Haben Sie die ersten kleinen Rätsel im Haus gelöst und das Tutorial im Haus abgeschlossen, dürfen Sie die erste „richtige" Episode der Mod zocken. Bei einem brutalen Anschlag haben Terroristen das städtische Krankenhaus in ihre Gewalt gebracht und Geiseln genommen. Zeit für Jake, die Lethargie der letzten Tage abzustreifen, sich aufzuraffen und als Superduper-Spezialeinsatz-Bulle mal wieder zur Arbeit zu dackeln. Und da geht die Action erst richtig los. Mit modernen Waffen und Unterstützung von KI-Kollegen stürmen Sie den Komplex. Dabei bleibt kein Stein auf dem anderen, wenn Sie mit der Heckler & Koch MP5 ganze Flure in Schutt und Asche legen, der Putz von den Wänden platzt und Feinde sterbend zu Boden fallen und noch im Todeskampf unkontrolliert weiterballern. Die Gefechte in **Underhell** machen richtig Laune, denn Sie gehen mit real existierenden Waffen zu Werke. Und die sehen nicht nur authentisch aus, sondern klingen auch so – bei jeder Waffe, egal ob Shotgun, Pistole, Maschinenpistole oder Handgranate. Gepaart mit entsprechenden Umgebungsklängen, wirkt das Ganze so real, dass Sie sich fast ducken möchten, um nicht von Ziegelbrocken erwischt zu werden, die Sie nach der Explosion einer Granate von der Wand abplatzen hören und die Ihnen entgegenfliegen. Sauber!

Wie Vater und Sohn

Möglich macht das die bekannte **SMod (Super-Mod)**, eine japanischen Fun-Modifikation, die das gesamte Einzelspielererlebnis von **Half-Life 2** fast komplett umkrempelt und auf der auch **Underhell** technisch basiert. Sie zaubert Ihnen in der Urversion nicht nur sonst unerreichbare **HL** 2-Waffen wie die Alyx-Gun oder die Strider-Canon ins Patschehändchen, sondern bringt in **Underhell** eben auch zahlreiche moderne Waffen wie die AK 47, die MP5 oder den K98 (Karabiner) ins Spiel. Außerdem ermöglicht es diese Mod, die Stärke der Ragdoll-, Blut- und Gewalteffekte einzustellen, einen Bullet-Time-Modus (Zeitlupe) zu aktivieren und Gegner wegzutreten; Features, von denen die Entwickler in **Underhell** ausführlich Gebrauch machen und deren Umsetzung sich prächtig ins Spiel einfügt.

Echtes Stückwerk

Ein kleiner Wermutstropfen zum Schluss: Die gelungene Mod wird in Episoden veröffentlicht und bisher ist nur der hier vorgestellte Prolog mit etwa zwei bis drei Stunden Spieldauer erschienen. Aber jetzt sind wir verdammt heiß auf **Underhell** und wollen die Fortsetzung. Sofort! *Marc Brehme*

Underhell – Prolog

MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	Ca. 2-3 Stunden
SCHWIERIGKEITSGRAD	Normal
SPRACHE	Englisch, optional dt. Untertitel
VORAUSSETZUNGEN	Half-Life 2, Steam
WEBSITE	http://underhell.wecreatestuff.com
WERTUNG	Herausragend



Die Hintergrundgeschichte ist spannend und nachts sorgt das geheimnisvolle Haus für Grusel. In dieser Traumsequenz sind die Türen mit Blut verschmiert.


Underhell nutzt die Effekte der bekannten **SMod**. Am Ende Ihres Einsatzes im Krankenhaus stürmen Sie einen Raum voller Feinde und ballern in Bullet-Time.

Fragestunde

F.A.Q. Alles, was Sie über diese Mod-Seiten wissen müssen ...

Was sind Mods? Wo bekomme ich sie her? Wie installiere ich das Zeug? Antworten auf diese und weitere wichtige Fragen zum Thema finden Sie unter www.pcaction.de/mods.

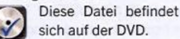
Hast du sie nicht alle?

Täglich erreichen uns E-Mails à la: „Warum habt ihr die Mod XY nicht auf der DVD? Die ist doch so geil ...!" Oftmals teilen wir Ihre Begeisterung, doch wir können nicht einfach Mods auf die DVD nehmen, ohne die rechtlichen Rahmenbedingungen abzuklopfen und einzuhalten. Dazu gehören Einverständniserklärungen vom Autor und die Prüfung auf mögliche Urheberrechtsverletzungen, etwa durch Musikstücke oder eingetragene Warenzeichen. Ach ja – und manchmal kommt es eben auch vor, dass trotz intensiver Bemühungen eine Datei erst nach DVD-Redaktionsschluss bei uns eintrudelt. Bitte haben Sie Verständnis dafür, wenn Sie nicht alle Dateien auf der DVD finden, die Sie gern hätten.

Was willst du?

Sie kennen eine brillante Mod? Besonders gelungene Karten? Oder haben Sie gar selbst eine geniale Kampagne für das Spiel XY gebastelt? Verraten Sie's uns! Schließlich wollen wir jeden Monat die beste Zusatzsoftware für Ihre Lieblingsspiele vorstellen. Sachdienliche Hinweise bitte an marc.brehme@pcaction.de.

Die Legende lebt!


Diese Datei befindet sich auf der DVD.


Diese Datei müssen Sie herunterladen.

Ganz schön offenherzig präsentiert sich Ves dank **Ves_Whore_Outfit.** So lässt sich neben dem harten Kämpferalltag bestimmt etwas dazuverdienen – natürlich als Kellnerin.



Schillernd und mysteriös: So sieht die Kayran-Rüstung mit den neuen Texturen aus. Der Macher Aerion hat ganze Arbeit geleistet.



Hot Dices and Board entfacht neuen Würfelspaß. Das Spielbrett zeigt nun die hübsche Triss – und zwar nackt. Ziemlich sexy, wie wir finden …

The Witcher 2

Brust und Keile



MOD Mehr nackte Haut, verbessertes Gameplay und zahlreiche neue und vor allem nützliche Funktionen. Diese Modifikationen peppen das gelungene Rollenspiel auf ganzer Linie auf.

Weil der Editor des Rollenspiels um Hexer Geralt noch immer auf sich warten lässt, suchen wir Questmods bisher ebenso vergeblich wie eine Gehaltserhöhung. Trotzdem entwickelt die Community feine Mods, die etwa Charakter-Skins oder das Gameplay ändern.

Gold und nackte Tatsachen

Wer in **The Witcher 2** gern mehr nackte Haut sehen will, haut sich **Ves_Whore_Outfit** (*ID: 126) von mad_mogli auf die Platte. Die Mod packt die Spielfigur Ves in eine neue Skin und verwandelt sie in ein leicht bekleidetes Straßenmädchen. Modder tobre schraubt hingegen mit **Hot Dices and Board_CONTAIN NUDITY_Updated** (*ID: 97) an Ihrem Würfelset. Ab sofort ziert die schöne und unbekleidete Triss Merigold in sexy Posen das Spielbrett. Schick! Macher Aerion verpasst der Kayran-Rüstung mit seiner Mod **Black_Kayran_Armor** (*ID: 66) eine neue Textur mit glänzendem Gold und schwarzer Kapuze. Mit dieser Rüstung ähnelt Geralt dem Blitze feuernden Fiesling aus einem bekannten Sternenepos.

Ungereimtheiten beseitigen

Wem das User-Inferface an mancher Stelle zu umständlich ist, der installiert die Modifikation **Panel Tweaks** (*ID: 87) von FollowTheGourd. Durch die Mod werden das Sortieren von Gegenständen, das Alchemie-Menü und die Tooltips optimiert. Auch das Gameplay in **The Witcher 2** wird durch bestimmte Modifikationen verbessert. Beispielsweise ändert die CEO – **Complete Equipment Overhaul** (*ID: 89) von Kindo die Attribute aller Ausrüstungsgegenstände im Spiel. Das sorgt für ein besseres Balancing, sodass die Schwierigkeitskurve nach dem ersten Akt nicht in den Keller sinkt. Darüber hinaus verbessert **Lautramonts Better Combat** (*ID: 44) die Kampferfahrung. Durch Änderungen an den Fähigkeiten und Zaubern sowie dem Ausdauerverbrauch werden Kämpfe um einiges fordernder und dynamischer.

Nützliche Kleinigkeiten

Barrodins **Junk Dismantling** (*ID: 85) zerlegt Gegenstände in Rohstoffe und **Weightless Recipes and Schematics Plus** (*ID: 8) von LtParsons entfernt das Gewicht von Rezepten und Schriftrollen. Hilfreich ist auch aels **Savegame Manager** (*ID: 10) zur komfortablen Verwaltung Ihrer Speicherstände. *Sven Lüdecke/Marc Brehme*

Diverse Mods

MODUS	Einzelspieler
SCHWIERIGKEITSGRAD	Normal bis schwer
SPRACHE	Englisch
VORAUSSETZUNGEN	The Witcher 2
WEBSITE	http://witchernexus.com/downloads/file.php?id=*
WERTUNG	Gut bis Sehr gut

* Die jeweilige ID der Mod setzen Sie ans Ende des Links aus dem Info-Kasten.



Mit der Mod können Sie die Klonkriege nachspielen. Sie entscheiden, wie diese ausgehen.

Star Wars: Empire at War – Forces of Corruption

Bürgerkrieg der Sterne



MOD Neue Einheiten, Fraktionen, Sounds, Texturen und vieles mehr. Diese Mod ist der Messias unter den Fan-Erweiterungen, denn sie hat alles, was der **Star Wars**-Fan begehrt.

In den **Empire at War**-Modding-Communitys gehört **Republic at War** zu den bekanntesten und beliebtesten Mods. Das ist auch kaum verwunderlich, denn die Spielerweiterung war mehr als vier Jahre in Entwicklung und bietet massig Neuerungen.

Einfach galaktisch!

Die Mod ersetzt die Fraktion „Imperium" durch die „Galaktische Republik" und die „Rebellen" durch die „Konföderation". Zudem wurde die künstliche Intelligenz komplett überarbeitet und geht nun deutlich aggressiver gegen Sie vor. Die Modder fügten außerdem massenweise neue Einheiten ins Spiel ein. Jeder Planet verfügt jetzt über eine einzigartige Textur und bekommt zusätzliche Fähigkeiten, die Ihnen entweder im Kampf selbst oder in der Produktion einen Vorteil verschaffen. Um das Ambiente des Spiels realistischer und lebhafter zu gestalten, stopften die Modder ihre Spielerweiterung mit vielen frischen Animationen, Grafikeffekten und Sounds voll. Neue Fraktionsgebäude ermöglichen Produktionen sowie Ökonomie und beeinflussen so den Spielverlauf deutlich. Das Gleiche gilt für die neuen Fähigkeiten vieler Einheiten, die den Schlachten nun mehr Tiefe verleihen.

Abwechslung

Einzelspieler werden jubeln: **Republic at War** bringt eine nagelneue Kampagne mit, in der Sie den Klonkrieg nachspielen. Ihr Sieg oder Ihre Niederlage beeinflussen das Universum und die Geschichte und ermöglichen so alternative Spielenden. Entweder Sie gewinnen den Krieg mit der Konföderation oder Sie töten als Darth Vader die Jedis. Für das angekündigte Add-on der Mod versprechen die Entwickler deutsche Sprachsets der Einheiten sowie deutsche Menüs und Texte.

Sebastian von Harsdorf/Marc Brehme

Republic at War

MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	Unbegrenzt
SCHWIERIGKEITSGRAD	Variabel
SPRACHE	Englisch
VORAUSSETZUNGEN	Star Wars – Empire at War: Forces of Corruption
WEBSITE	moddb.com/mods/republic-at-war
WERTUNG	Sehr gut



Die neuen Fraktionsgebäude, die die Mod mitbringt, erlauben erstmals Produktion und Ökonomie in **Empire at War: Forces of Corruption**.



Manchmal gilt eben doch „Masse geht über Klasse". Spieler dürfen nun riesige Armeen aufstellen und gegen ihren Gegner in die Schlacht führen.

Viele Waffen in **Dragon Age 2** erhalten durch die Mod **Morozik75 Arsenal** ein aufgemöbeltes Äußeres. So macht schon der Anblick des Schwertes Todesangst

Morozik75 Arsenal päppelt nicht nur Waffen visuell auf. Auch Rüstungen und Schilde werden optisch aufgemotzt, wie hier zu sehen ist.

Dank **Dalls_Weapons** erstrahlen viele Waffen, die vorher schlecht aufgelöste Texturen besaßen, nun in neuer und hochauflösender Pixelpracht.

Dragon Age 2

Ein schneidendes Erlebnis

MOD Diese Mods sorgen mit neuen Items und hochwertigen Texturen für Innovation.

Unter den zahlreichen genialen Mods, die die eifrige Community raushaut, sind auch solche, die **Dragon Age 2**-Spielern, welche das Rollenspiel schon absolviert haben, einen erneuten Durchlauf schmackhaft machen.

Einfach mal neu einrichten

Neue Gegenstände und Waffen sorgen für Innovation und entsprechende Mods gibt es einige. So hält etwa Modder Sunnie mit **Sunnies DA2 Custom Items 1** (*ID: 2756) ca. 120 neue und neu texturierte Gegenstände für das Spiel bereit. Diese sind in Bodahns Laden in Akt 1 sowie in Lirenes Geschäft (Fereldan Imports) in Akt 2 & 3 erhältlich. Auch Modder Morozik75 versorgt das Rollenspiel mit über 50 neuen Gegenständen. **Morozik75 Arsenal** (*ID: 2845) baut auf den Inhalten anderer Erweiterungen auf und entwickelt diese weiter. Anstatt neue Items ins Spiel zu bringen, brezelt **Dalls_Weapons** (*ID: 2558) von Modder Dall viele unschön texturierte Waffen mit neuen, hochwertigen Pixeltapeten auf.

Regeländerung

Auch Änderungen am Gameplay sind bei Spielern nach wie vor beliebt. So erlaubt es **Weapon Swap Sets** (*ID: 2482) von xatmos, zwischen zwei Versionen Ihrer Ausrüstung und Aktionsleiste hin und her zu wechseln. NErWOneks Mod **Dragon Age II lvl 50** (*ID: 2364) ermöglicht es, die bisherige Levelgrenze von 20 bis 23 zu überschreiten und Ihren Charakter bis auf Level 50 zu bringen. Dabei erhalten Sie zusätzliche Taktik-Slots und Charakterverbesserungen wie Skillpunkte und Spezialisierungen. Die Mod **Sabal's Companion Weapon Pack** (*ID: 2564) von Sabal1984 verpasst Ihren Begleitern eine verbesserte Standardausrüstung, die individuell an den jeweiligen Charakter angepasst ist. So haben die Waffen etwa eine eigene Hintergrundgeschichte wie Anduril in der **Herr der Ringe**. Hilfreich ist **Friendly Fire OFF** (*ID: 2444), die das Feindfeuer auf dem Schwierigkeitsgrad „Alptraum" ausschaltet.

Sven Lüdecke/Marc Brehme



Diverse Mods

MODUS	–
SCHWIERIGKEITSGRAD	Diverse
SPRACHE	Deutsch/Englisch
VORAUSSETZUNGEN	Dragon Age 2
WEBSITE	http://dragonagenexus.com/downloads/file.php?id=*
WERTUNG	Gut bis sehr gut

* Die jeweilige ID der Mod setzen Sie ans Ende des Links aus dem Info-Kasten.

Fallout: New Vegas

Freunde der Sonne

MOD Eine frische Gegend samt Quests und einer wichtigen Entscheidung.

Sun Valley – das Tal der Sonne. Schon witzig, dass ein Modder, der sich selbst OPPxReDeMtIoNx nennt, seiner Modifikation einen so einfachen Namen gibt. Aber wir schweifen vom Thema ab.

Horizonterweiterung

Mit der Fan-Erweiterung fügen Sie **Fallout: New Vegas** eine neue kleine Welt mit neuer Story, Gegenden und Quests hinzu. Die Geschiche beginnt in Goodsprings, als Sie ein verwundeter Trooper der New California Republic (NCR) bittet, einen Brief zu General Shively zu befördern. Ja, sehen Sie denn aus wie die Postkutsche für den General der NCR-Truppen? Natürlich sei der Brief super wichtig, erklärt Ihnen der Verwundete. Damit würden unverzüglich mehr Truppen für New Vegas angefordert. Nur dumm, dass die NCR gar keine Unterstützung nach Vegas schicken kann, bevor sie nicht die Legion in Sun Valley besiegt hat. Nun liegt die Entscheidung bei Ihnen. Sie können der NCR helfen – oder auch der Legion. Die Mod ist noch im Beta-Stadium und bietet aktuell die Stadt Hoovercity sowie zwei weitere Städte, einen Tunnel nach New Vegas sowie Dutzende Orte und Gegner im Gebiet von Sun Valley. Der Macher verspricht regelmäßige Updates mit neuen Locations und Quests. *Marc Brehme*

Sun Valley	
MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	Ca. 2 Stunden
SCHWIERIGKEITSGRAD	Normal
SPRACHE	Englisch
VORAUSSETZUNGEN	Fallout: New Vegas
WEBSITE	www.moddb.com/mods/sun-valley
WERTUNG	Gut



In der NCR-Basis wimmelt es von Soldaten. Wenn Sie sich auf die Seite der Legion schlagen, sollten Sie mit Verstärkung anrücken, bevor Sie darin herumballern.



Vor allem nachts sind die Straßen nicht sicher, der Kampf zwischen NCR und Legion tobt nach wie vor. Diesen NCR-Trooper hat es beim Schusswechsel erwischt.

Crysis 2

Raus aus den Klamotten!

MOD Diese Mod verändert das Gameplay und schafft neue Möglichkeiten.

Anders als in der eigentlichen Story von **Crysis 2** erhält Protagonist Alcatraz in der Mod **Chepter Machines** keinen Crysuit, sondern bekommt eine Ladung Nano-Bots injiziert. Diese Mini-Roboter, genannt Chepter Machines, verleihen der Hauptfigur übermenschliche Kräfte. Laut Story der Mod begann die Entwicklung der Chepter Machines durch die schwedische Firma SweTek INC ungefähr zur gleichen Zeit wie die Entwicklung des Crysuit von Hargreave. Durch die neue Erfindung sollten Menschen auch ohne Crysuit mit ähnlichen Fähigkeiten, etwa mit mehr Kraft und Geschwindigkeit, ausgestattet werden.

Alles wird anders

Sinn der Mod ist ein verändertes Gameplay durch andere Fähigkeiten und Eigenschaften der Spielfigur. Daraus ergeben sich für den Spieler neue Möglichkeiten und eine andere Spielerfahrung. So wurde in der Mod etwa der Armor-Modus durch den Freefall-Modus ersetzt, sodass Ihre Spielfigur nun aus größer Höhe fallen kann, ohne beim Aufprall stark verletzt zu werden. Zudem verbraucht die Cry-Vision, jetzt Snake-Eyes genannt, keine Energie mehr und der Tarnmodus ist auch Geschichte.

Sven Lüdecke/Marc Brehme

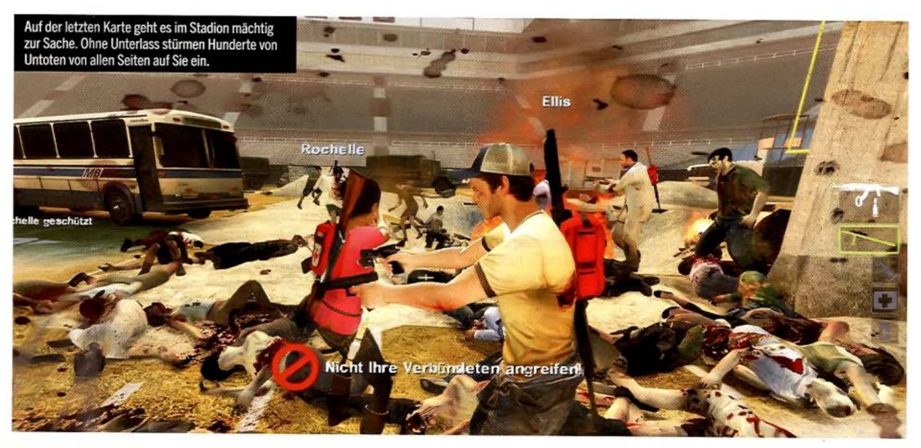
Chepter Machines	
MODUS	Einzelspieler
SCHWIERIGKEITSGRAD	Schwer
SPRACHE	Englisch
VORAUSSETZUNGEN	Crysis 2
WEBSITE	www.moddb.com/mods/crysis-2-and-the-chepter-machines
WERTUNG	Gut



Ohne die zusätzliche Rüstung des Armor-Modus nehmen Sie mehr Schaden. Ihren Gegnern sind Sie dadurch auf offenem Feld fast schutzlos ausgeliefert.



Die Nano-Bots verstärken Ihre Fähigkeiten und erlauben es Ihnen, Ihre körperlichen Kapazitäten mit Upgrades zu verbessern.



Auf der letzten Karte geht es im Stadion mächtig zur Sache. Ohne Unterlass stürmen Hunderte von Untoten von allen Seiten auf Sie ein.

Left 4 Dead 2

Endspielzeit



MOD Zwei Stunden Zombies, Action und Überraschungen satt. Modder R.T. Frisk hatte mit **Suicide Blitz** bereits Wertarbeit abgeliefert und legt mit der Überarbeitung für **L4D2** noch einen drauf.

In dieser Kampagne kämpfen Sie sich im fiktiven Fort Harris County im Süden der USA gemeinsam mit den anderen Überlebenden durch fünf Karten (The Apartment, The Riverwalk, The Law, The City, The Stadium), um zum Evakuierungspunkt zu gelangen, an dem der Hubschrauber wartet. Doch warum machen sich die Hanseln überhaupt von ihrem Apartment aus auf die Socken, in dem sie sich bis dahin erfolgreich vor der untoten Meute verschanzt haben? Vielleicht, um frische Luft zu schnappen? Oder war etwa das Klo verstopft? Klingt unglaubwürdig? Okay, dann verraten wir Ihnen jetzt die Wahrheit: Es gab nichts mehr zu futtern, das Bier war alle und die Munition wurde auch knapp.

Hausbesetzer

So, noch die letzten Kugeln einstecken, Wummen ins Patschehändchen nehmen und raus. Und schon schlurfen uns im Treppenhaus die ersten Zombies entgegen. Souverän machen wir sie mit unseren Bleispritzen vertraut und verschenken lecker Projektile. Als wir den Aufzug erreichen, um von Stockwerk 29 zum Erdgeschoss zu fahren, sind wir noch guter Dinge. Bis der Strom ausfällt und wir auf der Suche nach dem Sicherungskasten auf einer Baustellenebene fast von Zombies überrannt werden. Endlich auf der Straße, haben wir auch noch die ersten Super-Zombies wie Smoker, Hunter und Boomer an der Backe. Und eine Witch, die Zoey in einem Hauseingang aufgeschreckt hat. So ziehen sich gelungenes Leveldesign und spannende, überraschende Ereignisse quer durch alle Maps.

Cleveres Kerlchen

Modder R.T. Frisk hat sich wirklich jede Menge einfallen lassen, als er acht Monate lang an seiner fesselnden Kampagne für **Left 4 Dead 1** bastelte. Moment, mal. **Left 4 Dead 1**? Ja, die Map kam im vergangenen Jahr für den ersten Valve-Zombie-Shooter raus und jetzt schiebt Frisk die Map auch für **Left 4 Dead 2** nach, die natürlich die Möglichkeiten des Hauptspiels voll ausreizt. Um sich von dessen Stil und anderen Fan-Add-ons abzusetzen, integrierte der Modder nicht nur eine neue Sprachausgabe, frische Schauplätze und selbst erstellte Texturen, sondern auch neue dynamische Skripte. Einfach eine echte Spitzen-Mod! *Marc Brehme*

Suicide Blitz 2

MODUS	Einzel- & Mehrspieler
SPIELZEIT	Ca. 2 Stunden
SCHWIERIGKEITSGRAD	Variabel
SPRACHE	Englisch
VORAUSSETZUNGEN	Left 4 Dead 2
WEBSITE	http://suicideblitz.info
WERTUNG	Herausragend



Die Mod überzeugt durch abwechslungsreiche Schauplätze und atmosphärisches Leveldesign. Hier stiefeln Sie schwer bewaffnet durch nächtliche Straßen.


Boss-Zombies wie diese Witch auf der Map Riverside dürfen natürlich nicht fehlen. Diese Karte, die rund um einen Fluss spielt, ist die grafisch schönste dieser Mod.

Crysis

Hier herrscht Waffenstillstand!

MOD Lesen, Rätseln, Kombinieren, Überleben. Kämpfe gibt's hier nur gegen eines: Ihre Angst.

Von einer **Crysis**-Mod erwarten die Spieler vor allem eines: Action satt! Viele Gegner, fette Wummen und knackige Schießereien. Mit **The Worry of Newport** von C-Zom stellen wir Ihnen eine Fan-Erweiterung vor, der all das fehlt. Es gibt keine Gegner, keine Waffen, keine Monster, keine Ballereien, bei denen der Putz von den Wänden fliegt oder der Lebenssaft spritzt. Obwohl: Zumindest etwas Blut bekommen Sie schon zu sehen, wenn Sie als Edgar Gray durch ein mysteriöses Fischerdorf schleichen ...

Atmosphäre pur

The Worry of Newport zieht seine Faszination aus seiner spannenden Geschichte, der Erzählweise im Rückblick-Stil und der dichten Atmosphäre. Sie kommen im Meer zu sich und können sich über einen Steg ans Ufer retten. Ein Gewitter tobt. Regen fällt, Blitze zucken. Die Hütten am Ufer sind verlassen, keine Menschenseele ist zu sehen. Wo Sie sind? Was zum Geier passiert ist? Keine Ahnung. Im Lauf der Geschichte finden Sie Bücher, die eine unglaubliche Geschichte erzählen. Von einem Schrein und einer Mine, furchtbaren Kreaturen, welche die Dorfbewohner überfallen, einem Professor und Ritualen, die offenbar außer Kontrolle gerieten. So wie Ihre Wahrnehmung im Lauf der Mod. Oder verfolgt Sie tatsächlich etwas Unsichtbares über die ganze Insel? Subtiler Horror vom Feinsten! *Marc Brehme*

The Worry of Newport

MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	Ca. 2 Stunden
SCHWIERIGKEITSGRAD	Variabel
SPRACHE	Englisch
VORAUSSETZUNGEN	Crysis
WEBSITE	moddb.com/mods/the-worry-of-newport
WERTUNG	Sehr gut



Die tolle Atmosphäre entsteht neben der Soundkulisse und der detailverliebten Grafik auch durch mysteriöse Ereignisse. Dieser Zaun fliegt durch die Luft.



Überall finden Sie Bücher mit Tagebucheintragungen der Bewohner. Die Aufzeichnungen des toten Brexton schalten den Zugang zur Hamlet-Siedlung frei.

Gothic 2

Besitzergreifend

MOD Etwas versucht, Ihrer habhaft zu werden! Nein, es ist nicht das Finanzamt!

In der Mod **Das schwarze Herz** übernehmen Sie die Rolle von Cavalorn, einem der NPCs in den ersten beiden **Gothic**-Teilen. Dieser erhält vom Wassermagier Vatras den Auftrag, mit dessen Bruder ein mächtiges Artefakt zum Magier Aguas zu bringen. Das Artefakt ist das Herz der „Klaue Beliars". Bisher scheiterten alle Magier beim Versuch, das Artefakt zu zerstören. Nun soll Aguas seine Chance bekommen. Nur blöd, dass das Artefakt vom Bösen besessen ist und von seinem Träger Besitz ergreift. Wird Calavorn es schaffen, dem Artefakt zu widerstehen?

Amor-Azubi

Sie besitzen von Anfang an eine große Erfahrung im Umgang mit dem Bogen. Anstatt einen Bogen-Lehrer in der Mod zu konsultieren, sammeln Sie in **Das schwarze Herz** Praxis-Erfahrung. Gehen Sie aber sparsam mit den Pfeilen um, sonst herrscht schnell Mangel.

Märchenstunde

Die Geschichte der Mod ist im **Gothic**-Universum angesiedelt, spielt aber in einer neuen Welt. Neben neuen Quests und Texturen gibt es auch viele frische Objekte und Gegenstände.

Sebastian von Harsdorf/Marc Brehme

Das schwarze Herz

MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	Ca. 2 Stunden
SCHWIERIGKEITSGRAD	Variabel
SPRACHE	Deutsch
VORAUSSETZUNGEN	Gothic 2: Die Nacht d. Raben
WEBSITE	www.moddb.com/mods/dsh
WERTUNG	Gut



In der neuen Welt entdecken Sie kleine Dörfer, tiefe Wälder und die Burg Topas, in der Soldaten für den Krieg gegen die Orks ausgebildet werden.

Nur Aguas (Bild), der alte Meister der Wassermagie, könnte die Kraft haben, das „Herz der Klaue" zu zerstören. Held Cavalorn muss das Artefakt zu ihm bringen.

MULTIMEDIA

Was ist neu im Kino, auf Konsole, beim CD- oder Buchhändler? Wir sagen's Ihnen!



Cole ist eigentlich ein normaler Fahrradkurier, der nur durch Zufall zum Superhelden wird.

Infamous 2

Blitz, komm raus!

Genre: Action | Entwickler: Sucker Punch | Hersteller: Sony | Termin: 10. Juni 2011

Text: Sascha Lohmüller

Auch im zweiten Teil wirft Held Cole MacGrath wieder mit Elektroschocks um sich.

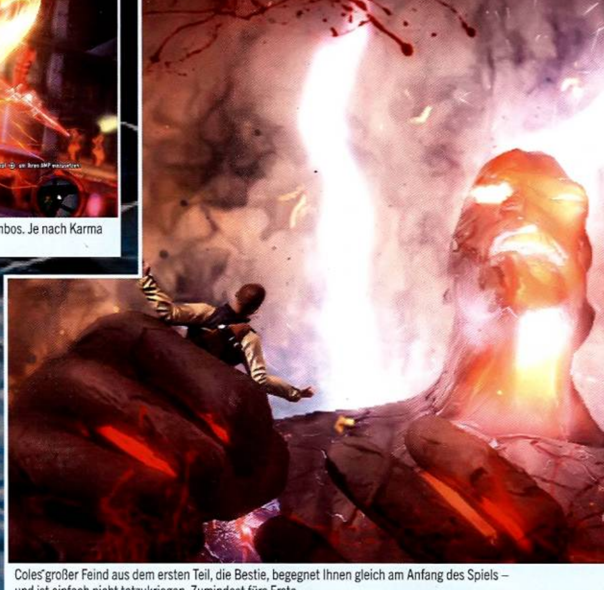
Wer von uns kennt das nicht? Man wird durch die Explosion einer Strahlenkugel in einen Superhelden mit Elektrokräften verwandelt und versucht, seine Heimatstadt vor Mutanten, Rebellen und einem riesigen Monster zu beschützen. Gut, ganz so alltäglich ist die Ausgangssituation von Cole MacGrath, Protagonist der PS3-exklusiven **Infamous**-Reihe, dann vielleicht doch nicht. Nichtsdestotrotz muss sich der ehemalige Fahrradkurier mit seinem neuen Schicksal abfinden.

Mardi Gras, wir kommen!

Im ersten Teil von **Infamous** versuchte Cole noch, seiner neuen Superkräfte Herr zu werden und mit der veränderten Situation klarzukommen. Und auch wenn ihm dies im Verlauf des Spiels gelang, konnte er die Stadt Empire City nicht retten, als sie von der riesigen Bestie angegriffen wurde. Zu Beginn von **Infamous 2** flieht Cole also aus der zerstörten Ostküsten-Metropole in den Süden nach New Marais, das an das reale New Orleans angelehnt ist. Dem angeschlagenen Superhelden bleibt allerdings nicht viel Zeit, seinen neuen Heimatort zu erkunden, er muss weiter an seinen Kräften feilen und stärker werden. Denn neben allerlei neuen Problemen mit einer rigiden Miliz, fiesen Mutanten, ei-



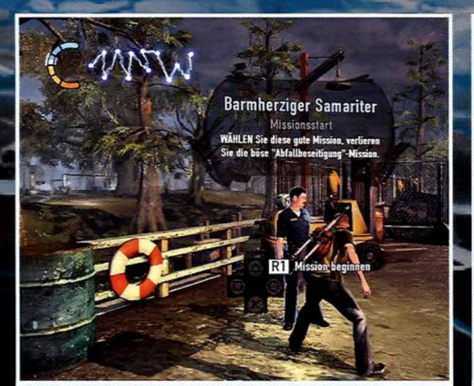
Mit Coles neuer Elektrokeule vollführen Sie spektakuläre Nahkampf-Kombos. Je nach Karma leuchtet Ihre Spielfigur übrigens rot oder blau.





Passend zum realen Vorbild New Orleans bereisen Sie in New Marais auch sumpfige, neblige Gegenden wie diese hier.

Coles großer Feind aus dem ersten Teil, die Bestie, begegnet Ihnen gleich am Anfang des Spiels – und ist einfach nicht totzukriegen. Zumindest fürs Erste …



Bei den meisten Missionen, ganz gleich ob Haupt- oder Nebenauftrag, haben Sie die Wahl, gut oder böse vorzugehen.



Neben der menschlichen Miliz kämpfen Sie auch gegen Eisriesen, Mutanten und größere Monster wie dieses Vieh hier.

ner Seuche und einer halb überschwemmten Stadt kommt auch die Bestie stetig näher und hinterlässt eine Spur der Verwüstung quer durch die Vereinigten Staaten.

Auftragsheld

Ihr übergeordnetes Ziel ist es, genug sogenannte Explosionskerne zu finden. Denn wenn Cole erst einmal ein paar von diesen absorbiert hat, ist er imstande, eine Maschine anzufeuern, die den unfreiwilligen Superhelden und Mutanten ihre Kräfte entzieht. Zu diesen sogenannten „Conduits" zählt nämlich auch die Bestie. Wie der Zufall aber so will, sind die Explosionskerne quer über die ganze Stadt verteilt und in den Händen verschiedener Fraktionen, darunter die Conduits hassende Miliz unter der Führung des fanatischen Bertrand. Cole erledigt also allerhand Aufträge, um seinem Ziel stetig näherzukommen, seine Kräfte zu schulen und nach und nach die Kerne einzusammeln. Die Missionen sind dabei in Storymissionen, Nebenaufträge und sogenannte „Gelegenheiten" unterteilt. Letztere sind nichts anderes als kleine Ereignisse, an denen Sie teilnehmen können, aber nicht müssen. Dann entschärfen Sie etwa eine Bombe, heilen verletzte Passanten oder vertreiben nervige Straßenmusiker. Auch die Nebenmissionen sind gänz-



Im späteren Spielverlauf erlangen Sie Frost- oder Feuerfähigkeiten – gut zu sehen ist in diesem Bild übrigens die unschöne Kantenbildung, die hin und wieder auftritt.

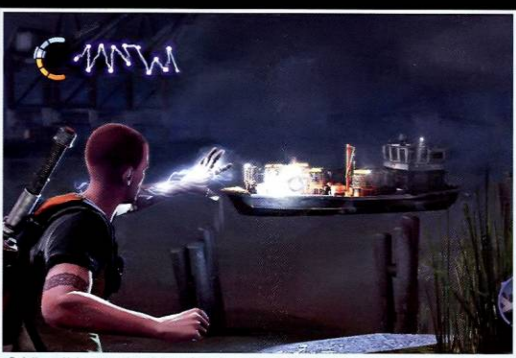

Die Ionenattacke können Sie nicht beliebig oft ausführen. Wenn Sie es tun, bleibt allerdings – wie bei diesem Wirbelsturm – kein Stein auf dem anderen.

lich optional. Wenn Sie also nur der Hauptstory folgen, beschäftigt Sie **Infamous 2** rund zwölf Stunden. Kümmern Sie sich noch um alle Zusatzaufgaben und suchen die in der Stadt verteilten Sammelobjekte, verdoppelt sich die Spielzeit locker. Und damit es sich auch lohnt, winken nach Erfüllung der Nebenmissionen und Gelegenheiten Erfahrungs- und Karmapunkte. Erstere nutzen Sie, um neue Fähigkeiten freizuschalten. Dann kleben Ihre Granaten plötzlich an Gegnern fest oder Ihre Nahkampfkombos heilen Sie. Meist muss jedoch noch eine Zusatzbedingung erfüllt werden, etwa zehn Sniper-Kills oder die Beseitigung von fünf Gegnern aus einem Hinterhalt. Das Karmasystem ist da schon deutlich komplexer. Je nachdem, welche Mission Sie erfüllen und wie Sie dabei vorgehen, erhalten Sie gutes oder schlechtes Karma. Wer Zivilisten heilt, wird gemocht, wer sie in die Luft sprengt, eher schief angeschaut. Zudem ist bereits die Grundtendenz einer jeden Aufgabe böse oder gut. Polizisten zu vermöbeln, schlägt sich beispielsweise nicht gerade positiv auf das eigene Karma aus. Damit Sie nicht den Überblick verlieren, sind Gelegenheiten und Nebenmissionen farblich kodiert. Bei den Hauptmissionen stellt Sie das Spiel vor die Wahl, einer von zwei reizenden Ratgeberinnen zu folgen. Die Agentin Kuo geht rechtschaffen vor, die Hexe Nix mag es chaotisch und rücksichtslos. Im späteren Spielverlauf versorgen Sie die beiden sogar entweder mit Eis- (Kuo) oder Feuerfertigkeiten (Nix). Im Gegensatz zum Rest des Karmasystems ist diese Entscheidung auch nicht mehr rückgängig zu machen. Ansonsten können Sie jederzeit mithilfe der Nebenmissionen vom Helden zum Drecksack und wieder zurück mutieren. Netter Nebeneffekt des Karmasystems: Je nachdem, wie Sie sich entscheiden, entgehen Ihnen rund 25 Prozent der Handlung. Für Wiederspielbarkeit ist also gesorgt.

Auf die Zwölf!

Wie das bei Actionspielen nun mal so ist, kommt Cole nicht darum herum, seinen Widersachern hin und wieder einmal Saures zu geben. Dazu nutzen Sie die bereits erwähnten Elektro-, Eis- und Feuerattacken. Das Repertoire wurde dabei im Vergleich zum ersten Teil deutlich aufgebohrt. Haftgranaten, Wirbelstürme oder lässiges Autowerfen – alles ist möglich. Im Gegensatz zum Vorgänger ist allerdings diesmal der Nahkampf eine echte Alternative. Mit der Elektrokeule teilen Sie kräftig aus und reihen mehrere Angriffe zu verheerenden, spektakulär in Szene gesetzten Kombos aneinander. Meist haben Sie auch die freie Wahl, wie Sie vorgehen. Fernkämpfer decken Feinde mit Granaten ein und schießen Blitze von Häuserdächern, Nahkämpfer springen mitten in die Gegnergruppen, werfen Autos um sich und verteilen mit der Keule Prügel. Praktikabel ist beides.


Die Hintergrund- und auch die Vorgeschichte werden wie schon im Vorgänger in schicken Comicbild-Sequenzen erzählt.


Bei dieser Nebenquest hat sich der Gegner auf einem Kanonenboot verschanzt. Blöde Idee, denn Wasser und Elektrizität entfalten mitunter wundersame Wirkungen.



Was passiert wohl, wenn man einen Hubschrauber mit einem geschleuderten Auto kombiniert?


Um schneller vorwärtszukommen, nutzen Sie Oberleitungen, Bahnschienen oder Stromkabel.

Sightseeing

Abseits der Kämpfe und Missionen lädt New Marais zum Erkunden ein. Wie im realen Vorbild New Orleans gibt es sumpfige Vororte mit Holzhütten, Vergnügungsviertel und vieles mehr. Wem jedoch Laufen zu anstrengend ist, der nutzt Coles Elektrokräfte für ein komfortables Schnellreisesystem. Da der gute Herr nämlich vor Elektrizität nur so platzt, nutzt er Stromkabel, Oberleitungen und Bahnschienen zur flotten Fortbewegung. Punkte direkt auf der Karte auszuwählen, um dahin gebeamt zu werden, ist jedoch nicht möglich. Damit die Stadtrundfahrt nicht umsonst ist, finden Sie überall Splitter, die Ihre Lebensenergie erhöhen, sowie Audiobänder, die etwas mehr von der Hintergrundgeschichte erzählen. Zudem werden kurz nach Release bunte Symbole auf Ihrer Karte auftauchen: Community-Levels. Im Lieferumfang enthalten ist nämlich ein leistungsstarker Editor, mit dem Sie eigene Missionen oder gar Minispiele entwerfen können. Wer öfter auf der PlayStation unterwegs ist, dürfte sich nun an **LittleBigPlanet 2** erinnert fühlen. Ebenfalls bei diesem Jump & Run (übrigens auch von Sony und PS3-exklusiv) abgeschaut: Sie können die Projekte anderer Spieler bewerten.

Die Kehrseite der Medaille

So hübsch New Marais auch ist, beim Erkunden der Stadt fallen zwei der Hauptprobleme des Spiels auf. Zum einen wird die offene Welt – wie bei vielen anderen Vertretern des Genres – durch Abstriche bei einigen Grafikeffekten bezahlt. In der Nähe von Nebelschwaden etwa fällt eine extreme Kantenbildung auf. Viel nerviger ist allerdings die teils schon ZU exakte Steuerung. Mitunter landet Cole dermaßen zielgenau auf irgendwelchen Vorsprüngen und Geländern, dass das Manövrieren zwischen diesen Dingen hindurch zur Qual wird. An anderen Stellen wiederum weigert er sich, Vorsprünge zu ergreifen, oder segelt aufgrund von Clipping-Fehlern durch Gegenstände durch – Frustgefahr. Dritter Kritikpunkt ist die KI. Ihre Gegner verhalten sich zwar bis auf einige Ausnahmen intelligent, die Zivilisten hingegen sind dumm wie Toastbrot. Gerade als rechtschaffener Cole ist es ärgerlich, wenn Zivilisten blind in Ihre Attacken hineinlaufen. Doch genug gemeckert, **Infamous 2** ist ein tolles Spiel geworden, das seinen ohnehin schon guten Vorgänger noch einmal toppt.

Infos zum Spiel

PREIS	Ca. € 60,-
USK-FREIGABE	ab 16 Jahren
TERMIN	10.06.2011
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

DEUTSCHE VERSION
Geschnitten ist bei **Infamous 2** gar nix. Auch die deutschen Sprecher machen einen guten Job. Wer trotzdem lieber auf Englisch zockt, kann das Ganze bequem im Menü umstellen – vorbildlich!

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Mithilfe des Editors bauen Sie eigene Missionen oder gar Minispiele. Diese laden Sie dann auf den Server, wo die Community fortan die Levels spielen und bewerten kann. Einen richtigen Mehrspieler-Modus gibt es jedoch nicht.

Sascha meint

„Besser als der erste Teil, mit alten Schwächen"

Mein Vorurteil ▸ Den ersten Teil habe ich gemocht, auch wenn er kleinere Schwächen hatte. Hoffentlich ist zumindest die Steuerung verbessert.

Das erste **Infamous** hat mich damals grob geschätzt drei Gamepads und vier Millionen Nerven gekostet. Gerade die oftmals ZU genaue Steuerung ließ mich laut fluchen. Aber ich habe trotzdem bis zum Abspann durchgehalten, was vor allem an der tollen Story mit ihrer Superhelden-Comic-Atmosphäre lag, aber natürlich auch an den coolen Fähigkeiten. All diese Aspekte finden sich genauso im zweiten Teil wieder, auch wenn sich die Gewichtsverhältnisse etwas verschoben haben. Die Steuerung funktioniert etwas besser, nervt aber dennoch hin und wieder. Story und Atmosphäre sind immer noch toll, werden aber nun von den spektakulären und abwechslungsreicheren Fähigkeiten und dem überarbeiteten Nahkampf in den Schatten gestellt. Wer also schon immer mal als Superheld durch ein virtuelles New Orleans toben wollte, ist bei **Infamous 2** an der richtigen Adresse.

Wertung

PRO
- Spektakuläre Spezialattacken
- Schicke Superheldenatmosphäre
- Motivierendes Karmasystem
- Umfangreicher Editor

CONTRA
- Mitunter hakelige Steuerung
- KI teilweise unfassbar dämlich

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
87	--




In der düsteren Schattenwelt kann Garcia nur kurz überleben – daran ändert auch diese sexy Stripperin nichts.


Überraschende Einfälle wie diese Shooter-Passage oder ein Zombie-Bowling-Abschnitt machen den Reiz des Spiels aus.



Aus der Schulterperspektive ballern Sie auf riesige Monster – das erinnert teilweise sehr an die **Resident Evil**-Serie.

Shadows of the Damned

Auf Teufel komm raus!

Genre: Action | Entwickler: Grasshopper | Hersteller: Electronic Arts | Termin: 22. Juni 2011

Text: Thorsten Küchler

Niveaulos und beschämend unterhaltsam: der Spiel gewordene Männerabend!

Genital-Gags, halb nackte Frauen, Alkohol in Massen: Was klingt wie ein typischer Tag in der PC ACTION-Redaktion, ist in Wahrheit der wohl verrückteste Horror-Shooter aller Zeiten. Denn das, was die Herren Suda 51 (**No more Heroes**, PS3) und Shinji Mikami (**Resident Evil 4**) mit **Shadows of the Damned** abliefern, ist alles andere als normal. Der Wahnwitz geht schon beim Helden des Spiels los: Garcia Hotspur ist ein mit wilden Tätowierungen vollgekritzelter Mexikaner, der gerne Dämonen jagt und ständig Macho-Sprüche ablässt. Da trifft es sich fast schon gut, dass der Herrscher der Hölle Garcias sexy Geliebte entführt – also auf in die feurigen Schlünde!

Sprechendes Schießeisen

Der wichtigste Verbündete des Helden ist ein ständig plappernder Totenschädel namens Johnson, der sich in Waffen verwandeln kann. Das mag beknackt klingen, ist aber eine der Stärken des Spiels: Denn während der Schießereien können Sie mittels Steuerkreuz blitzschnell zwischen drei Ballermännern hin und her wechseln. Der Boner ist eine Art Pistole, der Teether ein Maschinengewehr-Verschnitt und der Skullcussioner fungiert als Schrotflinte. Dieses Offensiv-Trio wird im Laufe des Abenteuers noch durch Upgrades aufgewertet – und zwar immer dann, wenn Sie einen der gigantischen Bosse besiegen. Apropos Gegner: Das Spiel bombardiert Sie förmlich mit Monstermassen, die Sie dann fein säuberlich aus der Schulterperspektive wegballern. Dabei fällt leider auch auf, dass sich **Shadows of the Damned** im Vergleich zu einem Grusel-Meisterstück wie **Dead Space** deutlich sperriger steuert. Garcia bewegt sich arg hampelig, die Kamera vollführt in engen Räumen wilde Schlingereien. Nach einer halbstündigen Kennenlernphase kommen Sie aber gut mit den Kontrollen zurecht – und dann geht der Spaß so richtig los!

Lachen ist die beste Medizin

Es mag makaber klingen, aber **Shadows of the Damned** ist eines der lustigsten PS3-Spiele überhaupt. Das liegt vor allem daran, dass den Entwicklern offenbar nichts heilig ist: Da werden Pimmelwitze gerissen, nackte Frauen als Hüpfplattform verwendet und Schnäpse zum Lebensenergie-Spender umfunktioniert. Glücklicherweise hat EA auf eine deutsche Sprachausgabe verzichtet, denn die hätte den Wortwitz des englischen Originals sowieso niemals einfangen können. Rechtschreibfehler in den Untertiteln sind aber dennoch peinlich! Ebenso wie die Grafikmacken: Zu Beginn jeder Mission dauert es gut und gerne 20 Sekunden, bis alle Texturen korrekt dargestellt werden. Zudem sehen einige Bereiche so matschig und braun aus, dass man Garcias miese Laune glatt nachvollziehen kann.



◀ Wenn Johnson sexuell erregt ist, verwandelt er sich ...

▼ ... in eine gigantische Flinte, die sich „Big Boner" nennt!



Im Dunkeln ist gut munkeln

Gut gelungen ist indes die Hell-Dunkel-Spielmechanik: Ab und an werden Levels von einem schwarzen Schleier eingehüllt. Dieser knabbert nicht nur an Garcias Gesundheitsbalken, sondern schützt zu allem Unglück auch noch seine Gegner. Nun müssen Sie mit Ihrer Lichtpistole auf an den Wänden hängende Ziegenköpfe schießen – denn diese tauchen dadurch den gesamten Bereich wieder in Licht. Auch bei einigen Rätseln kommt diese Mechanik zum Einsatz: So müssen Sie beispielsweise absichtlich in den schwarzen Nebel eintauchen, um bestimmte Schalter sichtbar zu machen. Andere Puzzle-Einlagen sind einfach nur herrlich bitterböser Unsinn: Garcia spielt Zombie-Bowling, fliegt seitwärts durch eine 2D-Shooter-Passage und öffnet Portale, indem er Äpfel (!) in deren lebendige Türschlösser (!!) stopft. Da ist es dann auch nur noch eine Randnotiz, dass der typische Item-Shop von einem homosexuellen Dämon betrieben wird, der sich gerne Juwelen in den Rachen stopft.

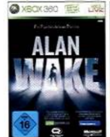
Ein Ende mit Schrecken

Positiv erwähnen wollen wir noch das Finale der Handlung: Der Abspann ist durchaus clever und stimmt einen als Videospieler fast schon etwas nachdenklich. Und falls Sie jetzt nachdenken: „Hm, soll ich mir dieses Spiel trotz der nicht soooo hohen Wertung kaufen?" Dann sagen wir Ihnen Folgendes: Wer auf abgedrehte Filme wie **From Dusk till Dawn** steht und mindestens 18 Jahre alt ist, für den ist **Shadows of the Damned** ein echter Geheimtipp – das Ding wird Kult, garantiert!

Alles nur geklaut?

Seine Hell-Dunkel-Mechanik hat sich Shadows of the Damned „abgeschaut".

Und zwar beim Xbox-Exklusivtitel **Alan Wake**. Das Actionspiel von den **Max Payne 2**-Machern Remedy dreht sich um einen Autor namens (Überraschung ...) Alan Wake, dessen Schauergeschichten urplötzlich real werden. Fortan kämpft der Schreiberling vor allem gegen die Dunkelheit: Denn sämtliche Gegner im Spiel sind in einen schwarzen Schleier gehüllt, der sie unverwundbar macht. Erst wenn Wake das Schurkenpack mit seiner Taschenlampe anleuchtet, verliert es seinen düsteren Panzer. Passenderweise sind auch die Checkpoints im Spiel Straßenlaternen, unter denen der Held Schutz findet. Echt schade, dass es dieses spannende Stück Software nur für Microsofts Xbox 360 gibt. Die PC-Version wurde ja leider eingestampft ...





Infos zum Spiel

PREIS	Ca. € 65,-
USK-FREIGABE	Ab 18 Jahren
TERMIN	22.06.2011
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Tja, einen Mehrspieler-Modus gibt es nicht. Nicht mal einen Koop-Modus. Im Splitscreen. Aber wer braucht den schon ...



*Dieses „Rage-Face" heißt Forever-Alone-Guy und ist ein Internet-Meme

Thorsten meint

„Ein Hoch auf diesen actionreichen Irrsinn!"

Mein Vorurteil ▸ Wenn Mikami und Suda 51 zusammen an einem Spiel werkeln, kommt sicher ein actionreicher Gruselshooter bei rum.

Ich bin mir ziemlich sicher: Die Herren Mikami und Suda 51 haben sich während der Entwicklung von **Shadows of the Damned** schlapp gelacht! Darüber, dass sie einen solchen Irrsinn von Videospiel machen dürfen – und darüber, dass dieser auch noch ausgerechnet von einem Mega-Konzern wie Electronic Arts finanziert wird. Zum Glück überträgt sich die gute Laune auch auf die PS3-Spieler: Denn der groteske Höllentrip sorgt trotz Schwächen für neun Stunden Shooter-Spaß voller „Was zum Geier?!"-Momente. Alleine die Sprüche des dauergeilen Johnson sind es wert, diese Action-Groteske durchzuzocken. Wer also ein **Resident Evil** für Spaßvögel sucht oder etwas für abgedrehten Horror der Marke **From Dusk till Dawn** übrig hat, der ist hier genau richtig. Zumal das derbe Gebolze auch noch ungeschnitten ist, was angesichts einiger Splatter-Szenen überrascht – Hut ab, liebe USK!

Wertung

PRO
- Anarchistischer Humor
- Motivierendes Waffensystem
- Komplett ungeschnitten

CONTRA
- Bis auf das Ende eher öde Story
- Technisch teils arg altbacken
- Sperrige Steuerung, nervige Kamera

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
78	--

HARDWARE- UND TUNING-TIPPS

Wieviel RAM brauche ich und was dürfen die Speicherriegel kosten? Wir klären Sie auf!



Wer aktuell günstigen Arbeitsspeicher erwerben will, muss sich neben Kapazität und Kühlung auch Gedanken über Latenzen und Taktraten der Module machen.

Kaufberatung Arbeitsspeicher

Die DDR-Hitparade

„Greifen Sie zu!", locken die niedrigen RAM-Preise. Wir verraten, ob sich das Aufrüsten lohnt und welcher Speicher für Ihren PC geeignet ist.

Text: Daniel Möllendorf

DDR3-Speicher ist derzeit sehr günstig: Zwei Module mit je zwei Gigabyte bekommen Sie bereits für 35 Euro. Im Rechner vieler PC-Games-Leser stecken bereits vier Gigabyte Arbeitsspeicher – lohnt sich noch mehr RAM? Viele andere wollen aktuell auf ein Sandy-Bridge-System umsteigen und suchen die passenden DDR3-Module. Schließlich bieten die neuen Intel-Prozessoren sehr viel Leistung zum kleinen Preis und die passenden Hauptplatinen sind in der neuen fehlerfreien Revision B3 verfügbar (achten Sie beim Kauf auf die Kennzeichnung „B3"). Dabei verführen die günstigen Preise dazu, in teures High-End-RAM mit hohen garantierten Taktraten und auffälligen Kühlrippen zu investieren. Egal ob Sie bereits vier Gigabyte RAM haben oder einen neuen PC zusammenstellen möchten – so viel vorab: Nach der Lektüre dieses Artikels können Sie viel Geld sparen.

Kapazität: Viel hilft viel?

Hauptspeicher ist durch mehrere wichtige Eigenschaften gekennzeichnet, die wir alle in diesem Artikel berücksichtigen: Die erste ist natürlich die Kapazität. Die meisten Module (DIMMs) im Handel bieten zwei Gigabyte. Dank gesunkener Preise müssen Sie mittlerweile zum ersten Mal für RAM-Riegel mit vier Gigabyte praktisch keinen Aufpreis pro Megabyte bezahlen: Ein Vier-Gigabyte-Modul kostet fast genau doppelt so viel wie eine vergleichbare Variante mit zwei Zwei-Gigabyte-Riegeln (jedenfalls bei niedrigen Taktraten). Praktisch alle Platinen für Phenom-II- (Sockel AM2/AM3), Core-2- (Sockel 775) oder Core-i-CPUs (Sockel 1156/1155) sind mit vier RAM-Bänken ausgestattet. Wenn Sie einen entsprechenden PC mit zwei 2.048-Megabyte-Modulen haben, lassen sich natürlich einfach zwei weitere DIMMs mit jeweils zwei Gigabyte nachrüsten. Ob sich das lohnt, hängt stark davon ab, wofür Sie Ihren PC verwenden: Wenn Sie hauptsächlich spielen, brauchen Sie keine acht Gigabyte RAM. Bei unserem Test mit sieben beliebten Spielen stieg bei keinem einzigen die Framerate, als wir acht statt vier Gigabyte nutzten. Auch der subjektive Spieleindruck änderte sich nicht: Bereits mit vier Gigabyte traten keine störenden Zwangspausen (beispielsweise nach dem Level-Start) auf. Die Ladezeiten waren mit acht Gigabyte nur bei einem einzigen Spiel kürzer: Lediglich **Starcraft 2** lud unsere Benchmark-Szene schneller ein. Da Sie bei Online-Schlachten allerdings ohnehin auf Ihre Mitspieler warten müssen, relativiert sich dieser Vorteil. Bei allen anderen Spielen reichen vier Gigabyte aus. Die Ladezeiten können unserer Erfahrung nach je nach Spiel eher von einer SSD (etwa **Dragon Age**) oder einer schnelleren CPU (beispielsweise **Anno 1404**) beschleunigt werden. Für unseren Test haben wir bewusst eine Festplatte verwendet, die bereits länger im Einsatz ist – also keine frische Windows-Installation. Die WD7500AAKS von Western Digital (Kapazität: 750 Gigabyte) arbeitet mit 7.200 U/min sowie 16 Megabyte Cache und entspricht damit einer üblichen Festplatte ohne Besonderheiten. Ein wichtiger Grund, warum viel Speicher bei fast allen aktuellen und vermutlich auch bei den meisten kommenden Spielen keinen Vorteil bringt: Viele Spiele werden als Cross-Platform-Titel entwickelt – das heißt, sie erscheinen für PC, Xbox 360 und Playstation 3. Da die Konsolen lediglich über 512 Megabyte (Xbox 360) oder gar nur 256 Megabyte (Playstation 3) verfügen, müssen Spieleentwickler mit dem kostbaren Gut Speicher sparsam umgehen – dementsprechend stellen auch die PC-Versionen eines Cross-Platform-Titels meist geringe Ansprüche an das RAM. Selbst wenn Sie mehrere „kleine" Programme wie Skype, Steam und

einen Download im Hintergrund laufen lassen, reichen vier Gigabyte für Spiele. Anders sieht es jedoch aus, wenn Sie Ihren PC für mehrere virtuelle Maschinen nutzen – in dem Fall kann der PC gar nicht genug Speicher haben. Eine weitere Ausnahme sind Systeme mit Sockel 1366: Wegen der günstigen RAM-Preise raten wir, gleich drei Zwei-Gigabyte-Module zu kaufen, damit Sie den (geringen) Performance-Vorteil des Triple-Channel-Interface (Dreikanal-Interface) nutzen können. Wichtig: Für mehr als vier Gigabyte RAM brauchen Sie ein 64-Bit-Betriebssystem. Ansonsten stehen nur 3,5 Gigabyte oder sogar noch weniger zur Verfügung.

Taktrate und Timings: Was Sie wirklich brauchen

Die zweite wichtige RAM-Eigenschaft ist die vom Hersteller spezifizierte Taktrate. Dieser Wert gibt an, mit welchem Takt die Module stabil laufen sollen. Natürlich arbeiten viele Module per Übertaktung (mit angehobener Spannung) auch mit einer höheren Taktrate. Hochleistungsmodule ab DDR3-1866 aufwärts funktionieren hingegen mit dem angegebenen Takt nicht auf allen PCs fehlerfrei – in manchen Fällen sorgen sogar der Prozessor oder die Hauptplatine dafür, dass der vom Hersteller spezifizierte Takt nicht erreicht werden kann. Das ist besonders bei Phenom-I-CPUs üblich – diese scheitern oft bereits an der DDR3-1600-Marke. Sehr gut für hohe Speicher-Taktraten eignen sich hingegen Intels Core-i-CPUs für die Sockel 1155, 1156 oder 1366. Wichtig: 800 MHz DDR (interner Takt), DDR3-1600 (verdoppelter und damit effektiver Takt) und PC3-12800 (Übertragungsrate: entspricht dem effektivem Takt mal acht) stehen für dieselbe Geschwindigkeit. Neben der Taktrate bestimmen die Speicher-Latenzen (auch Timings genannt) die Leistung eines RAM-Moduls. Die wichtigsten Werte sind die CAS-Latenz (TCL), das RAS to CAS Delay (TRCD), die RAS Precharge Time (TRP) und die Cycle Time (TRAS) – man spricht hierbei von den vier Hauptlatenzen. Darüber hinaus gibt es zahlreiche weitere Unterkategorien (Sub-Timings), die jedoch eher für Stabilität und Kompatibilität wichtig sind, bei der Leistung aber nur einen geringen Unterschied machen – wählen Sie hier einfach die „Auto"-Einstellungen. Auch die Command-Rate beeinflusst die Performance kaum, sie hat aber großen Einfluss auf die Stabilität – wir empfehlen den langsameren, aber sicheren Wert „2T"; gerade wenn Sie mehr als zwei Module verwenden. Im Test profitierte allerdings selbst ein auf 4 GHz übertakteter Core i7-2600K kaum von einer höheren RAM-Taktrate: Bei sieben getesteten Spielen war sogar Speicher mit der High-End-Taktrate DDR3-2133 und den Latenzen 9-10-9-24, 2T im Durchschnitt nur drei Prozent schneller als DDR3-1333-RAM mit den Timings 9-9-9-27, 2T. Bei unseren Anwendungs-Benchmarks (siehe Diagramm rechts) sind es sogar nur 2,5 Prozent. Einzige Ausnahme ist **Starcraft 2**: Hier schnellt die Framerate um neun Prozent nach oben – das kann in kritischen Situationen den wichtigen Unterschied zwischen nicht mehr flüssig und schnell genug für gutes Einheiten-Mikromanagement bedeuten. Allerdings ist DDR3-1600-RAM mit den niedrigen Latenzen 7-7-7-21 hier genauso schnell wie DDR3-2133 mit 9-10-9-24. Wenn Sie hauptsächlich **Starcraft 2** spielen, empfehlen wir daher das günstigere DDR3-1600-RAM mit niedrigen Latenzen. Auch hier gibt es eine Ausnahme, die allerdings nur wenige Leser betreffen dürfte: Wenn Sie bei der Übertaktungs-Rekordjagd in den weltweiten Ranglisten mitmachen wollen, zählt natürlich jedes MHz – auch beim Speichertakt. So profitiert der beliebte Benchmark Super Pi von schnellem Speicher. Für die meisten Anwender und Spieler reicht aber (je nach Budget) DDR3-1333- oder DDR3-1600-Speicher.

Spannung und Speicherkühler

Speicherhersteller versuchen, mit wuchtigen, die Speicherbausteine der RAM-Module abdeckenden Kühlern aufzufallen. Intel empfiehlt jedoch, die RAM-Spannung nicht auf mehr als 1,65 Volt anzuheben – sonst kann die CPU beschädigt werden. Dieser Wert liegt nur knapp über dem DDR3-Standard (1,5 Volt). Daher ist die Ab-

Anwendungen: Nur geringe Vorteile

7-Zip (komprimieren)

BESSER ► Kilobyte/s	0 – 10.000 – 20.000
4 Gigabyte, DDR3-2133 (9-10-9-24, 2T)	20.667 (+9 %)
4 Gigabyte, DDR3-1600 (7-7-7-21, 2T)	20.091 (+6 %)
8 Gigabyte, DDR3-1333 (9-9-9-27, 2T)	19.219 (+1 %)
4 Gigabyte, DDR3-1333 (9-9-9-27, 2T)	18.960 (Basis)

Cinebench R11.5 (CPU), 64 Bit

BESSER ► Punkte	0 – 2 – 4 – 6 – 8 – 10
4 Gigabyte, DDR3-2133 (9-10-9-24, 2T)	7,89 (0 %)
4 Gigabyte, DDR3-1600 (7-7-7-21, 2T)	7,86 (0 %)
4 Gigabyte, DDR3-1333 (9-9-9-27, 2T)	7,86 (Basis)
8 Gigabyte, DDR3-1333 (9-9-9-27, 2T)	7,83 (0 %)

Paint.net 3.36 (PDN-Bench)

BESSER ◄ Sekunden	0 – 2 – 4 – 6 – 8 – 10 – 12
4 Gigabyte, DDR3-1600 (7-7-7-21, 2T)	10,96 (-2 %)
4 Gigabyte, DDR3-2133 (9-10-9-24, 2T)	10,99 (-2 %)
8 Gigabyte, DDR3-1333 (9-9-9-27, 2T)	11,05 (-2 %)
4 Gigabyte, DDR3-1333 (9-9-9-27, 2T)	11,22 (Basis)

Super Pi Mod 1.5 4M

BESSER ◄ Sekunden	0 – 10 – 20 – 30 – 40 – 50
4 Gigabyte, DDR3-2133 (9-10-9-24, 2T)	47,02 (-4 %)
4 Gigabyte, DDR3-1600 (7-7-7-21, 2T)	47,75 (-2 %)
8 Gigabyte, DDR3-1333 (9-9-9-27, 2T)	48,59 (0 %)
4 Gigabyte, DDR3-1333 (9-9-9-27, 2T)	48,77 (Basis)

Truecrypt (AES-Twofish-Serpent)

BESSER ◄ Sekunden	0 – 50 – 100 – 150 – 200
4 Gigabyte, DDR3-2133 (9-10-9-24, 2T)	179 (0 %)
4 Gigabyte, DDR3-1600 (7-7-7-21, 2T)	179 (0 %)
8 Gigabyte, DDR3-1333 (9-9-9-27, 2T)	179 (0 %)
4 Gigabyte, DDR3-1333 (9-9-9-27, 2T)	179 (Basis)

x264 HD v3.0

BESSER ► Bilder pro Sekunde	0 – 10 – 20 – 30 – 40 – 50
8 Gigabyte, DDR3-1333 (9-9-9-27, 2T)	41,07 (0 %)
4 Gigabyte, DDR3-1333 (9-9-9-27, 2T)	41,05 (Basis)
4 Gigabyte, DDR3-2133 (9-10-9-24, 2T)	40,94 (0 %)
4 Gigabyte, DDR3-1600 (7-7-7-21, 2T)	40,87 (0 %)

Standard

System: Core i7-2600K @ 4 GHz, 2 x 2.048 oder 4 x 2.048 Megabyte, Geforce GTX 580, Gigabyte P67A-UD7, Western Digital WD7500AAKS (7.200 U/min, 16 Megabyte Cache); Windows 7 x64, Geforce-Treiber 266.58 **Bemerkungen:** DDR3-2133 ist im Schnitt nur 2,5 Prozent schneller als DDR3-1333 mit ähnlichen Latenzen.

Bisheriges RAM erkennen

Wenn Sie zusätzlichen Arbeitsspeicher einbauen und die vorhandenen Module weiter nutzen möchten, sollten Sie die alten zunächst identifizieren.

Einfacher als die Info-Aufkleber direkt auf den Speichermodulen ist das Hilfsprogramm CPU-Z (www.cpu-z.de). Unter „Memory" steht, mit welchem Takt und welchen Latenzen die Module derzeit laufen. Wenn Sie oben auf den Reiter „SPD" klicken, können Sie erkennen, welche Bänke auf dem Mainboard belegt sind. Wenn Sie DDR3-1333-Module verwenden, ist es nicht ratsam, diese mit neuem DDR3-2000-RAM zu kombinieren, da dieses nur im 1333er-Modus laufen würde. Bei Mischbestückung sollten Sie grundsätzlich im BIOS (oder dessen Nachfolger UEFI) manuell die vom Hersteller spezifizierten Werte der langsameren Module einstellen.





Spiele-Ladezeiten: Unterschiede sind nur gering

Anno 1404, „Riesige Stadt" – maximale Details, DX10

BESSER ◄ Sekunden	
4 Gigabyte, DDR3-1600 (7-7-7-21, 2T)	78,9 (-1 %)
4 Gigabyte, DDR3-2133 (9-10-9-24, 2T)	79,5 (0 %)
8 Gigabyte, DDR3-1333 (9-9-9-27, 2T)	79,7 (0 %)
4 Gigabyte, DDR3-1333 (9-9-9-27, 2T)	79,8 (Basis)

Battlefield: Bad Company 2, „Crack the Sky" – maximale Details, DX11

BESSER ◄ Sekunden	
4 Gigabyte, DDR3-2133 (9-10-9-24, 2T)	8,5 (-15 %)
4 Gigabyte, DDR3-1600 (7-7-7-21, 2T)	10,0 (0 %)
8 Gigabyte, DDR3-1333 (9-9-9-27, 2T)	10,0 (0 %)
4 Gigabyte, DDR3-1333 (9-9-9-27, 2T)	10,0 (Basis)

Call of Duty: Black Ops, „Der Überläufer" – maximale Details, DX9

BESSER ◄ Sekunden	
4 Gigabyte, DDR3-2133 (9-10-9-24, 2T)	41,6 (-4 %)
4 Gigabyte, DDR3-1600 (7-7-7-21, 2T)	41,6 (-4 %)
8 Gigabyte, DDR3-1333 (9-9-9-27, 2T)	42,5 (-2 %)
4 Gigabyte, DDR3-1333 (9-9-9-27, 2T)	43,2 (Basis)

Crysis 2, „Dead Man Walking" – maximale Details, DX9

BESSER ◄ Sekunden	
4 Gigabyte, DDR3-2133 (9-10-9-24, 2T)	21,1 (-1 %)
4 Gigabyte, DDR3-1600 (7-7-7-21, 2T)	21,3 (0 %)
8 Gigabyte, DDR3-1333 (9-9-9-27, 2T)	21,4 (0 %)
4 Gigabyte, DDR3-1333 (9-9-9-27, 2T)	21,4 (Basis)

Dragon Age 2, „Oberstadt" – maximale Details, DX11

BESSER ◄ Sekunden	
4 Gigabyte, DDR3-2133 (9-10-9-24, 2T)	9,5 (-2 %)
4 Gigabyte, DDR3-1600 (7-7-7-21, 2T)	9,5 (-2 %)
4 Gigabyte, DDR3-1333 (9-9-9-27, 2T)	9,7 (Basis)
8 Gigabyte, DDR3-1333 (9-9-9-27, 2T)	10,3 (+6 %)

Mass Effect 2, „Aeia, Hugo Gernsback" – maximale Details, DX9

BESSER ◄ Sekunden	
4 Gigabyte, DDR3-2133 (9-10-9-24, 2T)	18,6 (-1 %)
8 Gigabyte, DDR3-1333 (9-9-9-27, 2T)	18,7 (-1 %)
4 Gigabyte, DDR3-1600 (7-7-7-21, 2T)	18,8 (0 %)
4 Gigabyte, DDR3-1333 (9-9-9-27, 2T)	18,8 (Basis)

Starcraft 2, „2 on 2 Replay" – maximale Details, DX9

BESSER ◄ Sekunden	
8 Gigabyte, DDR3-1333 (9-9-9-27, 2T)	39,5 (-19 %)
4 Gigabyte, DDR3-2133 (9-10-9-24, 2T)	46,2 (-6 %)
4 Gigabyte, DDR3-1333 (9-9-9-27, 2T)	46,8 (-4 %)
4 Gigabyte, DDR3-1600 (7-7-7-21, 2T)	48,9 (Basis)

Standard

System: Core i7-2600K @ 4 GHz, 2 x 2.048 oder 4 x 2.048 Megabyte, Geforce GTX 580, Gigabyte P67A-UD7, Western Digital WD7500AAKS (7.200 U/min, 16 Megabyte Cache); Windows 7 x64, Geforce-Treiber 266.58/bei Dragon Age 2: 270.51 Beta **Bemerkungen:** Lediglich bei Starcraft 2 sinkt die Ladedauer mit acht Gigabyte spürbar.

Spieleleistung: 4 GigaByte DDR3-1333 reichen aus

Anno 1404, „Riesige Stadt" – maximale Details, DX10

BESSER ► Bilder pro Sekunde	
4 Gigabyte, DDR3-2133 (9-10-9-24, 2T)	64,2 (+4 %)
4 Gigabyte, DDR3-1600 (7-7-7-21, 2T)	62,7 (+1 %)
8 Gigabyte, DDR3-1333 (9-9-9-27, 2T)	61,9 (0 %)
4 Gigabyte, DDR3-1333 (9-9-9-27, 2T)	61,8 (Basis)

Battlefield: Bad Company 2, „Crack the Sky" – maximale Details, DX11

BESSER ► Bilder pro Sekunde	
4 Gigabyte, DDR3-2133 (9-10-9-24, 2T)	166,5 (+3 %)
4 Gigabyte, DDR3-1333 (9-9-9-27, 2T)	161,0 (Basis)
4 Gigabyte, DDR3-1600 (7-7-7-21, 2T)	160,0 (-1 %)
8 Gigabyte, DDR3-1333 (9-9-9-27, 2T)	159,2 (-1 %)

Call of Duty: Black Ops, „Der Überläufer" – maximale Details, DX9

BESSER ► Bilder pro Sekunde	
4 Gigabyte, DDR3-2133 (9-10-9-24, 2T)	90,9 (+1 %)
4 Gigabyte, DDR3-1600 (7-7-7-21, 2T)	89,9 (0 %)
8 Gigabyte, DDR3-1333 (9-9-9-27, 2T)	89,8 (0 %)
4 Gigabyte, DDR3-1333 (9-9-9-27, 2T)	89,6 (Basis)

Crysis 2, „Dead Man Walking" – maximale Details, DX9

BESSER ► Bilder pro Sekunde	
4 Gigabyte, DDR3-2133 (9-10-9-24, 2T)	63,9 (0 %)
4 Gigabyte, DDR3-1600 (7-7-7-21, 2T)	63,8 (0 %)
8 Gigabyte, DDR3-1333 (9-9-9-27, 2T)	63,8 (0 %)
4 Gigabyte, DDR3-1333 (9-9-9-27, 2T)	63,8 (Basis)

Dragon Age 2, „Oberstadt" – maximale Details, DX11

BESSER ► Bilder pro Sekunde	
4 Gigabyte, DDR3-1600 (7-7-7-21, 2T)	66,3 (+1 %)
8 Gigabyte, DDR3-1333 (9-9-9-27, 2T)	66,1 (+1 %)
4 Gigabyte, DDR3-1333 (9-9-9-27, 2T)	65,9 (Basis)
4 Gigabyte, DDR3-2133 (9-10-9-24, 2T)	65,6 (0 %)

Mass Effect 2, „Aeia, Hugo Gernsback" – maximale Details, DX9

BESSER ► Bilder pro Sekunde	
4 Gigabyte, DDR3-2133 (9-10-9-24, 2T)	173,1 (+2 %)
4 Gigabyte, DDR3-1600 (7-7-7-21, 2T)	172,4 (+1 %)
4 Gigabyte, DDR3-1333 (9-9-9-27, 2T)	170,1 (Basis)
8 Gigabyte, DDR3-1333 (9-9-9-27, 2T)	169,4 (0 %)

Starcraft 2, „2 on 2 Replay" – maximale Details, DX9

BESSER ► Bilder pro Sekunde	
4 Gigabyte, DDR3-1600 (7-7-7-21, 2T)	50,9 (+9 %)
4 Gigabyte, DDR3-2133 (9-10-9-24, 2T)	50,8 (+9 %)
4 Gigabyte, DDR3-1333 (9-9-9-27, 2T)	46,8 (Basis)
8 Gigabyte, DDR3-1333 (9-9-9-27, 2T)	45,7 (-2 %)

Minimum-Fps | Standard

System: Core i7-2600K @ 4 GHz, 2 x 2.048 oder 4 x 2.048 Megabyte, Geforce GTX 580, Gigabyte P67A-UD7, Western Digital WD7500AAKS (7.200 U/min, 16 Megabyte Cache); Windows 7 x64, Geforce-Treiber 266.58/bei Dragon Age 2: 270.51 Beta **Bemerkungen:** Nur bei drei Spielen bringt schnelles RAM einen (teils geringen) Vorteil.

RAM richtig einstellen



Bei Asus rufen Sie „Ai Tweaker" oder „Extreme Tweaker auf". Dort stehen RAM-Takt und Spannungen zur Verfügung. Die Latenzen finden Sie im Untermenü „DRAM Timing Control". Im BIOS von Gigabyte gibt es diese Einstellungen unter „Advanced Frequency Settings". Beim MSI-UEFI heißt das Menü „OC" und bei Asrock „OC Tweaker" oder ähnlich.

wärme von RAM-Modulen auch bei schnellen oder übertakteten Modulen mit 1,65 Volt relativ gering. Wichtig ist zudem, dass die RAM-Riegel trotz Kühlung nicht zu hoch sind, ansonsten passen die Module nicht unter breite CPU-Kühler – messen Sie vor dem Kauf den zur Verfügung stehenden Platz. Die Höhe der Module geben wir stets bei unseren Tests mit an. Vorangegangene Untersuchungen zeigen zudem: Stromsparmodule mit 1,3 oder 1,35 Volt bringen bei Desktop-PCs nur einen geringen Vorteil.

Aufrüstbeispiele

Wer derzeit zwei Gigabyte altes DDR2-RAM hat, sollte auf vier Gigabyte aufrüsten – entsprechende Module sind zum fairen Preis erhältlich. Wenn Sie allerdings bereits vier Gigabyte besitzen oder sich in den nächsten Monaten ohnehin einen neuen PC leisten wollen, lohnt es sich nicht mehr, DDR2-Speicher zu kaufen. Wenn Sie bereits DDR3-RAM haben und weitere Module ergänzen möchten, stellen Sie manuell im BIOS/UEFI die Spezifikationen der langsamsten Module ein (Tipps finden Sie unten links). Bei aktuellen Boards können Sie die Latenzen sogar pro Speicherkanal unterschiedlich einstellen. Wichtig beim Einbau: Wenn Sie nur zwei Module haben, verwenden Sie bei Intel-PCs den Steckplatz, der am weitesten vom CPU-Sockel entfernt liegt, sowie den übernächsten Steckplatz. Bei AMD-Systemen sind hingegen die Bank direkt beim CPU-Sockel und die übernächste richtig.

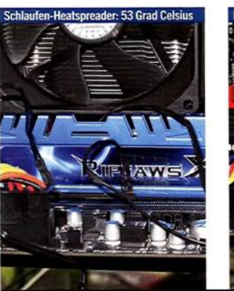
Fazit

Kaufberatung Arbeitsspeicher

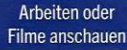
Anspruchsvolle Spieler, die ein Sockel-1155-System haben, können für einen kleinen Aufpreis mit DDR3-1600-RAM einen geringen Vorteil nutzen. Acht Gigabyte lohnen sich hingegen nur, wenn Sie besonders speicherhungrige Anwendungen (etwa Virtualisierung) nutzen. Ist Ihnen eine gute Kühlung wichtig, setzen Sie auf Kühlrippen statt Schlaufen. Für Arbeits- sowie HTPCs oder für Spiele reichen jedoch vier Gigabyte DDR3-1333-Speicher – so können Sie viel Geld sparen.


Kein Heatspreader: 54 Grad Celsius | Standard-Heatspreader: 55 Grad Celsius

Standard-Heatspreader und Module ohne Kühlung werden etwa gleich warm (siehe oben). Wir haben die Werte von drei Temperaturfühlern zwischen den Chips gemittelt.



Schlaufen-Heatspreader: 53 Grad Celsius

Rippen-Heatspreader: 44 Grad Celsius

Anders als übliche Schlaufenkühler bringen die Kühlrippen beim Corsair Dominator GT einen messbaren Vorteil. Wir haben stets mit DDR3-1600 und 1,65 Volt gemessen.

Der optimale Arbeitsspeicher für Ihre Ansprüche

Was ist Ihnen am wichtigsten?

Spielen (Sockel 1156 oder AM3)

AM3-PCs profitieren kaum von DDR3-1600 und bei den weit verbreiteten Spartipps Core i5-750/760 ist (ohne Übertaktung) nur DDR3-1333 möglich.



Empfehlungen:
- 4 Gigabyte: G.Skill Ripjaws X F3-10666CL7D-4GBXH Preis: Ca. € 40,-*
- 8 Gigabyte: G.Skill Ripjaws F3-10666CL9D-8GBRL Preis: Ca. € 65,-*

Spielen (Sockel 1155)

Sandy-Bridge-Prozessoren bieten einen Teiler für DDR3-1600 – manche Spiele sowie Anwendungen profitieren leicht davon und der Preis ist fair.



Empfehlungen:
- 8 Gigabyte: Corsair Vengeance CMZ8GX3M2A1600C9 Preis: Ca. € 75,-*
- 4 Gigabyte: Exceleram Rippler ER3005A Preis: Ca. € 40,-

Spielen (Sockel 1366)

Da Speicher derzeit günstig ist, lohnt es sich, drei statt zwei Module zu kaufen. So nutzen Sie das Triple-Channel-Interface von 1366er-Prozessoren.



Empfehlungen:
- 6 Gigabyte: Kingston Hyper X KHX1866C9D3T1K3/6GX Preis: Ca. € 120,-*
- 12 Gigabyte: Corsair Vengeance CMZ12GX3M3A1600C9 Preis: Ca. € 110,-*

Übertakten

Das G.Skill-Duo lief im Test samt Core i7-2600K problemlos mit DDR3-2133. Wer acht Gigabyte benötigt, nimmt das Corsair-Pärchen (Kit).



Empfehlungen:
- 4 Gigabyte: G.Skill Ripjaws X F3-17000CL9D-4GBXMD Preis: Ca. € 100,-*
- 8 Gigabyte: Corsair XMS3 CMX8GX3M2A2000C9 Preis: Ca. € 115,-*

Arbeiten oder Filme anschauen

DDR3-1333-Speicher reicht. Die Kingston-Module sparen Platz in kleinen Gehäusen. Wer Virtualisierung nutzt, kann acht Gigabyte brauchen.



Empfehlungen:
- 4 Gigabyte: Kingston KVR1333D3N9K2/4G Preis: Ca. € 35,-*
- 8 Gigabyte: Teamgroup Elite TED38192M1333HC9DC Preis: Ca. € 60,-*

* Preis laut www.pcgames.de/Preisvergleich; Stand 1.5.2011

TOP 10

E3? Vorbei! Hier eine Rangliste mit unseren schönsten Erlebnissen und Anekdoten der E3 2011.

DIE MESSE ÖFFNET IHRE PFORTEN

Der erste Schritt durch die just geöffneten Messepforten ist etwas ganz Besonderes. Nicht nur, weil die Atmosphäre plötzlich von freudiger Erwartung in freudige Erregung umschlägt und sofort das Adrenalin den Kreislauf in ein mehrstündiges „Yehaw!"-Stadium versetzt. Auch nicht, weil man, sofern man kurz innehält, von den Menschenmassen umspült wird wie ein Fels in der Meeresbrandung. Nein, das Tollste daran ist die hämische Freude, die wir verspüren, sobald wir die armen Trolle erblicken, die sich in die bereits Sekunden nach der Eröffnung langen Menschenschlangen am EA-Stand zwängen – als coole Media-Guys haben wir da freilich einen Termin und werden vom netten PR-Mann ganz ohne Warten direkt zu den Spielen gelotst. Ätsch, ihr Loser!



INSELHOPPING

Für eine exklusive **Hitman**-Veranstaltung flog man einen aus unserer Reisegruppe – wir schielen neidisch in Richtung von Kollege Stange – mit dem Helikopter auf die Luxus-Insel Catalina Island, wo man ihn nicht, so wie er es verdient hätte, mit einer Klaviersaite bearbeitete, sondern stattdessen mit exquisiten Hopfenkaltgetränken, Operneinlagen und wohlmundenden Häppchen verwöhnte. Das Helikopterfliegen fand unser reiselustiger Ossi dabei allerdings am duftesten, auch wenn das Fluggerät nur „so viel G-Kräfte wie ein Aufzug" entwickelte.



UBISOFT

8

Am besten gefiel uns in diesem Jahr der Auftritt von Ubisoft. Zum einen, weil es höchste Zeit für den Flora-, Fauna- und Feuer-Simulator **Far Cry 3** wurde, zum anderen, weil die Pressekonferenz nicht annähernd so peinlich war wie die im vergangenen Jahr – und zu guter Letzt, weil bei der Präsentation des neuen **Brothers in Arms** leckeres Spaten Optimator ausgeschenkt wurde. Und nach vier oder fünf Präsentationen fanden wir nicht nur das neue Konzept von **Brothers in Arms** toll, sondern auch alle anderen Spiele am Stand von Ubisoft.

Powered by Optimator SPATEN





OH, WII U, AH!

Der „Nicht mehr nur Hüpf- und Wedel-, sondern jetzt auch mit Touch"-Controller mitsamt der „Nicht mehr nur Klötzchen, sondern jetzt auch mit HD"-Konsole von Nintendo beschäftigte in Los Angeles die Massen – und da wir mit Herrn Fischer ja genug Masse dabeihatten, uns logischerweise auch. Gut, die Argumentation hinkt ein wenig. Fakt ist aber, dass das Teil auch für Core-Gamer zumindest ein bisschen spannend werden könnte.

6 DER „REGENBOGEN-ZWISCHENFALL"

Es gibt Ereignisse im Leben eines Spieleredakteurs, über die er sich lieber ausschweigen möchte – und es gibt unbeabsichtigte Besuche in Regenbogen-Szenelokalen, wo das Licht ganz schummrig ist, fast nur Männer verkehren, alle mit hoher Stimme reden, die Jägermeister-Party-crew versucht, Gäste abzufüllen, auf dem Klo eine Diskokugel hängt und der Kellner mit einer Hand auf des Redakteurs Schulter fragt: „Hi Boys, are you here for the gay party weekend?" Zum Nachahmen ist das Ganze natürlich völlig ungeeignet, für Unbelehrbare, die zufällig in der Gegend sind: Der Laden hieß „Hamburger Mary's" und befriedigte unsere niederen Fleischgelüste ganz hervorragend. Der Kerl mit dem Balken (im Gesicht) ist übrigens der PR-Mann von Activision, heißt Blendl und möchte nicht erkannt werden.



4 MESSE-BABES



Babes in Messehallen erfreuen des Besuchers Auge und meistens auch seine Libido. Auf einer Veranstaltung, bei der es in erster Linie darum geht, Aufmerksamkeit zu erzeugen, ist das ein durchaus probates Mittel. Dass die Aufmerksamkeit eigentlich dem ausgestellten Software-Produkt gelten sollte und nicht der unverschämten Oberweite der sinnlos dazu drapierten Damen, scheint niemanden zu stören – uns natürlich erst recht nicht!

5 BABES AUSSERHALB DER MESSE



Was ist noch besser als heiße Babes in drastisch klimatisierten Messehallen? Richtig: Noch heißere Babes in der absolut unklimatisierten kalifornischen Juni-Sonne. Zu deren Unglück müssen sie auch, unter der Flagge von THQs **Saints Row: The Third**, noch schweißtreibende Arbeit verrichten, was freilich das Tragen von zu viel Klamotten unangenehm werden ließe. Die logische Lösung hatte drei kurze Silben, bestand glücklicherweise aber nur aus zwei noch viel kürzeren Stoff-Teilchen: Bi-ki-ni. Ah, toll! Ach übrigens: Danke, THQ, fürs Waschen des (eigens dafür angemieteten) Leihwagens!

3 DER SUPERMAN-RIDE

So ein Ausflug nach Übersee ist meist mit etwas Freizeit versehen, schließlich will ja keiner direkt aus dem Flieger in Richtung Messe wanken. Zur Akklimatisierung gönnt sich der kosmopolitische Spieleredakteur dann oft etwas Entspannendes, einen kleinen Ausflug ins Landesinnere, etwas, das ihn auf eine Wellenlänge mit den Einheimischen bringt. Und was wäre amerikanischer als ein Achterbahnvergnügungspark? Nur die „Befreiung" eines ölhaltigen Wüstenstaates im Fernen Osten vielleicht, aber wir bevorzugten dann doch den Höllenritt auf den Schienenfahrzeugen. Der PCA-Favorit: der Superman-„mit 140 Sachen rückwärts pfeilgerade in die Luft und wieder zurück in 5 Sekunden"-Ride, oder wie Kollege Fischer ihn nennt: die „Hihihihihihihihihihihihihihihihihihi-Bahn, die Pudding in die Knie zaubert"!



2 FLEISCHLICHE SÜNDEN

Egal ob mit Beef Jerky vom Farmer's Market (3rd Ecke Fairfax), Burger und Fritten „Animal Style" bei In-and-Out (überall an der Westküste) oder [Mac and Cheese]² im Yardhouse (am LA Live), für einen mehrtägigen Messeaufenthalt braucht es Nahrung mit optimalem Verhältnis von Brennwert zu US-Dollar. Und es schmeckt ja auch einfach gut, wenn Cholesterin und nicht Gemüse die Mahlzeit dominiert.

1 BATTLEFIELD 3



Man mag es fast nicht für möglich halten: Unser Lieblings-E3-Moment hatte doch tatsächlich etwas mit einem Spiel zu tun! Die Rede ist vom Mehrspieler-Hands-on mit dem neuen **Battlefield**, das uns Speichel in die Mundwinkel und Freudentränen in die Augen schießen ließ – und auch in unseren Höschen blieb nicht alles ganz trocken (zum Glück gab es danach eine weitere **Brothers in Arms**-Präsentation, bei der wir unseren Flüssigkeitshaushalt mit Optimator wieder ausgleichen konnten). Zu schade, dass wir keine Handschellen dabeihatten, um uns an eine der heiß begehrten Spielstationen zu ketten (bei Punkt 6 hätte man uns da sicher helfen können), und so bleibt uns nur, das viel zu kurze, aber wahnsinnig prägende Erlebnis ebenso fundiert und qualifiziert wie ausführlich zu reflektieren: **Modern Warfare 3**, du kannst nach Hause gehen!

LESERBRIEFE@pcaction.de

Der allmonatliche Leserzuschriftenwahnsinn: Von wegen „Es gibt keine dummen Fragen …"

Kolumne von Christoph Schuster …

… der Ihnen ein Angebot macht, das Sie dummerweise sehr wohl ablehnen können.

Eine Milliarde Dollar bietet Electronic Arts für die Firma Popcap. Sind die übergeschnappt? Okay, das Objekt der Begierde fährt jährlich bis zu 150 Millionen Dollar in den heimischen Geldspeicher. Und der Laden besitzt zugkräftige Marken wie **Bejeweled**, **Peggle** und **Plants vs. Zombies**, die auf sämtlichen Plattformen vom PC über Handys bis zur Mikrowelle laufen. Aber trotzdem: eine Milliarde? Warum sooo viel Geld? Weil Popcap die Spielart der Zukunft bereits heute perfekt beherrscht.

Wer die ewig anschwellenden Umsatzvolumen von Social Games, Casual Games und MMO-Projekten sowie Geschäftsmodelle der Marke Free2Play beobachtet, muss einsehen: Spiele verändern sich rapide. Früher gab es drei Gründe zu spielen: 1. Sie lernen etwas (wenn auch nicht unbedingt fürs Leben) und bringen diese Fähigkeit im Spiel zur Perfektion. 2. Wettkampfcharakter: Sie messen sich mit anderen. 3. Eher unwichtig: Der Schmarren macht Spaß. Diese Faktoren treffen aber auf die ertragreichsten Spiele unserer Zeit gar nicht mehr zu. Ein **WoW** wird von vielen Nutzern Hunderte, gar Tausende Stunden gespielt, nachdem sie längst jede Aufgabe gemeistert haben und Gewohnheit statt Spaß regiert. Ein **Farmville** gar besaß niemals eine zu bewältigende Herausforderung, plätschert ohne Sinn und Ziel dahin. Das Gameplay besteht aus stumpfem Geklicke, ist mehr Arbeit als Spaß. Warum machen wir das? Um diesem Geheimnis auf die Spur zu kommen, müssten wir tiefer in die Verhaltensforschung einsteigen und kämen zu dem Ergebnis: Das Ganze ist ein komplexer Mix aus Belohnung, drohender Bestrafung und gezielt platzierten Erfolgserlebnissen. Vor allem Blizzard und die Facebook-Seuche Zynga (Gott, wenn noch einer seine Gurken von mir gedüngt haben will, dem spritz ich EHEC aufs Gemüse!) haben dieses Prinzip der Karotte am Stöckchen immer weiter perfektioniert. Und auch die Casual-Könige von Popcap könnten seitenweise wissenschaftliche Abhandlungen zum Verhalten des gemeinen Homo ludens schreiben. Machen sie aber nicht. Sonst wäre ihre Firma niemandem mehr eine Milliarde Dollar wert!

Das Problem an der ganzen Sache ist allerdings nicht, dass ich den genannten Firmen das Geld nicht gönne. Nein, die Gefahr sehe ich vielmehr darin, dass die enormen Gewinnspannen dieser Geschäftspraktiken bei gleichzeitig geringem Risiko (im Fall der Casual und Social Games) denen klassischer Spiele – Sie wissen schon, denen mit Spaß und Reiz und so – den Rang ablaufen. Es lohnt sich nicht länger, ein großartiges Spielerlebnis zu schaffen: Wie das florierende Geschäft mit Tabak, Drogen und Glücksspiel beweist, ist das Ausnutzen von Suchtfaktoren billiger und wirft mehr Moneten ab. Dummerweise funktionieren diese „Spiele" aber nur so gut wie das, was man gerade zu tun vermeiden möchte. Deshalb pflegen wir unseren Bauernhof auch alle brav im Büro oder am Schulrechner, spielen **Bejeweled**, während wir eigentlich abspülen sollten, und verfallen der **WoW**-Sucht, wenn es im echten Leben mal nicht läuft. Diese Pixelsünden bieten schnellere, leichtere und häufigere Belohnungsmomente als das wahre Leben oder ein klassisches Spiel. Und das ist es, was mir mehr Sorgen macht als der potenzielle Verzicht auf das nächste **Half-Life** oder **Bioshock**: In 20 Jahren gibt es Heerscharen von Menschen, die in ihrem Leben nur einen Bruchteil ihres Potenzials abrufen, einfach weil sie ihren naturgegebenen Ehrgeiz in quietschbunten Online-Welten stillen. Bittere Aussichten, oder? Na ja, eigentlich nicht. Da ich Ihnen gerade verraten habe, wie der Hase läuft, können wir gemeinsam ganz leicht das nächste **World of Farmpeggle** entwickeln, verscherbeln unsere Firma dann für zwei Milliarden Dollar an EA und genießen unseren Lebensabend mit einem Caipi am Strand. Deal? Schreiben Sie Ihre Spielidee an leserbriefe@pcaction.de.

Geschäftstüchtigst, Ihr Christoph Schuster

Von wegen „Es gibt keine dummen Fragen" …



Und das geschah vergangenen Monat …

Total alt, Mann!

*Hey Leserbriegonkel, Ich bins schon wieder. Und zwar habe ich durch meinen gamigo Newsletter erfahren das sie da jetzt eine Art Online-**Dungeonkeeper** haben wo man gleichzeitig einen Helden losschickt um gegnerische Dungeons auszunehmen und gleichzeitig wie bei **Dungeon Keeper** seinen eigenen Dungeon baut. Falls ihr dazu noch keinen Test habt könntet ihr zur nächsten bzw. übernächsten PCA-Ausgabe ja einen machen, die Idee hört sich schonmal spaßig an.*

BJÖRN ALTMANN

Die Idee, einen Test zu einem Browserspiel zu machen, hört sich nicht nur spaßig, sondern auch komisch an. Mal sehen, ob wir zwischen dem achtseitigen Farmville-Test und der großen Bejeweled-Komplettlösung noch Platz dafür finden. Aber nur, wenn du Herrn Krauß nicht noch einmal Gonkel nennst, du Gaffe!

Denn sie wissen nicht …

Sehr geehrter Herr! Sie wurden soeben geleutert! ICH BRINGE IHR UNTERNEHMEN AN DIE SPITZE !!! Endlich ein Mitarbeiter der einfach seine Arbeit macht und das mit hervorragenden Ergebnissen! Keine lästigen Fragen mehr bezüglich Gehaltserhöhung, Versicherung, Gewerkschaft, Urlaubsanspruch... Sie rufen mich an ... and the job is done! folgen Sie mir, folgen Sie mir: [Zum Schutze der Gesellschaft haben wir den Link entfernt] *nur keine falschen Hemmungen, klicken Sie auf den Link! Ihre Gebete wurden erhört!*

ALEXANDER PANHOFER

Das ist die wohl überzeugendste Bewerbung, die wir je erhalten haben. Willst du nicht bei uns im Lektorat arbeiten? Da ist eben jemand vor Lachen gestorben …

Harte Ware

Erstmal danke für das tolle Poster von Triss Merigold in der aktuellen Ausgabe [Anm. d. Red.: 06/2011] *:D. Damit konnte ich meine Eltern endlich überzeugen, das ich Hetero bin xD. Zweitens wollte ich schon immer mal wissen, was ihr eigentlich so in euren Test-Rech-*

nern verbaut habt. Und wie das so mit dem „Upgraden" bei euch ausschaut. Gibt es da ein bestimmtes Jahres-Budegt für Hardware? Oder wird immer gleich das Neueste gekauft? Oder einfach nach Anforderung (Sprich, wenn ein neues Spiel mehr Leitsung braucht, muss man halt nachrüsten)? Freu mich schon auf eure Antwort und auf die neue Ausgabe (Auch wenns noch etwas hin ist. Vorfreude ist die schönste Freude :-))

FELIX

Lass es uns mal so formulieren, Felix: Die NASA fragt ab und zu mal bei uns an, ob wir für sie nicht ein paar Berechnungen auf unseren Kisten laufen lassen können, weil's „einfach schneller geht".

Redakteur am Pranger



Lieber Jürgen, vergiss beim Anprangern nicht deinen unfähigen Sitznachbarn, der in der letzten Ausgabe bei den Top 10 auf Seite 123 versuchte, unseren lieben Lesern ein „Real Life" („echtes Leben") als „Real Live" („spanischer Fußballclub in Echtzeitübertragung") zu verkaufen. Es grüßt dein größter Fan:

JÜRGEN KRAUSS

Das Neunfingerfaultier Schuster hoffte schon, dass er um einen Pranger herumkommen würde, weil KEINER der Leser seinen OFFENSICHTLICHEN Fehler gemeldet hat. Pustekuchen! Leserbriefonkel Krauß schrieb sich einfach selbst eine E-Mail und erfüllte somit alle formellen Anforderungen an einen gültigen Prangerantrag. Schuster, an den Pranger und dort so lange Opus' „Live is Life" in Dauerschleife hören, bis du kapierst, dass „f" und „v" (anders als „d" und „t") nicht mal in Franken das Gleiche ist! Was wäre das denn für ein Saustall, wenn jeder ungestraft Forhaut, Fögeln, Vicken, Fagina, Vurzvetisch und Vaschismus schreiben dürfte? Nicht auszudenken!

'tschuldigung

Sorry für die letzt e-mail. Irgendjemand hat anscheinend meinen e-mail-account gehackt.

SEBASTIAN MCSIDO

Das würden wir echt gerne öfter lesen ... leider meinen die meisten Leserbriefschreiber ihre Mails todernst.

Absender unbekannt

*Ich hab mir gerade das Spiel von der Heft DVD : **Absolute Blue** installiert . Wie ich das Spiel dann starten will seh ich den Ladebildschirm mit dem Ladebalken. Es lädt und bricht jedesmal ab mit immer demselben PopUp wo steht : „ Memory Access Violation" Das Spiel startet ledier nicht , obwohl mein Rechner jetzt gerade mal 2 Jahre alt ist .... hab ein Vierkern Prozessor usw. also bei mir laufen z.B. **CoD 4 : Modern Warfare** in der höchsten Auflösung flüssig . Wiso nicht dieses Spiel ?? Was kann man da machen ? Ich wäre dankbar für ein Tip .*

MANFRED GENTZWEIN

Der beste Tipp, den wir dir geben können: Benutze für solche Anfragen eine E-Mail-Adresse, bei der nicht alle Antwort-Mails als unzustellbar zurückkommen. Noch ein Tipp: Falls du willst, dass die Leute dir freundlich weiterhelfen, sei höflich und schreib ihnen nicht zwei Tage später noch eine Mail, in der du sie beschimpfst. Und, weil aller ~~guten~~ Tipps drei sind: Dein Rechner ist nicht alt genug, du solltest ihn underclocken, RAM abrüsten und das Betriebssystem downgraden.

Ente gut, alles gut?

habe das Entchen auf seite 29 gefunden, was habe ich gewonnen ??

MARTIN MEISSNER

Du weißt schon, dass Zeitungsenten nicht mehr wert sind als das Papier, auf dem sie gedruckt sind, oder?

Kaos-Theorie

Ich hoffe ihr werdet den Leuten, die für die Schließung der Kaos Studios verantwortlich sind, ihrer gerechten Strafe zuführen. Ihr komt ja schließlich in der Welt rum.

SEBASTIAN HAGE

Echt jetzt? Meinst du wirklich, man sollte den Hausmeister bestrafen, nur weil er abschließt?

Abenteuerlustig

Beim Stöbern nach Adventure-Spielen bin ich auf etwas Seltsames gestoßen [...]

VERONIKA BACHLEITNER

Das kennen wir! Aber bevor du jetzt wie wir Jahre deines Lebens vergeudest: Nein, es gibt wirklich kein Benzin für die Kettensäge!

Leserbrief des Monats



2011春季109届广交会买家、展会买家，B2B询盘买家共256万 仅298元 - Nachricht (Nur-Text)

Nachricht

Antworten | Allen antworten | Weiterleiten | Löschen | In Ordner verschieben | Regel erstellen | Andere Aktionen | Absender sperren | Listen sicherer Adressen | Keine Junk-E-Mail | Kategorisieren | Nachverfolgung | Als ungelesen markieren | Suchen

Von: 最新海外买家
Gesendet: Fr 16.09.2016 10:55
An:
Cc:
Betreff: 2011春季109届广交会买家、展会买家，B2B询盘买家共256万 仅298元

2011春季109届广交会・家、展会・家，B2B・・・家共256万 ・298元！

一共8个包(数据是全行・的，按照行・分好・，并且可以按照・・・・・的)：
1，2011春季109届广交会・家・・・・数据・新・出炉，超・新・・家，新・数据，容易成・！
2，・・后可以免・更新2011秋季广交会+2012春季广交会・家数据。太超・了。
3，最新全球・家・，共451660条数据。（最新更新日期 2011-05-16日）
4，2008年，2009年，2010年 春季+秋季广交会・家名・，103 104 105 106 107 108 共六届 共120.6万数据。
5，2010年国・促・・会（PPAI）成・名・ PPAI Members Directory，非常重要的大・家。
6，2010年到香港采・的国外客人名・（香港・・局提供），共7.2万数据，超・重要的・家。

Wie süß, da hat uns jemand ganz viele klitzekleine Häuschen gezeichnet und per E-Mail geschickt – danke!

E-MAIL
leserbriefe@pcaction.de

POSTADRESSE
Computec Media AG
Redaktion PC ACTION/Leserbriefe
Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

Polygonpromis in den Mund gelegt ...

Scheinbar denken viele unserer Leser mit Körperteilen fernab ihres Gehirns, anders können wir uns die Vielzahl an Einsendungen zum Bild der vergangenen Ausgabe nicht erklären. Auch nicht erklären können wir uns, wie zwei Leser mit der gleichen beknackten, aber doch halbwegs brauchbaren Idee ankommen konnten. MANUEL ZEINDL und ADRIAN MICHUTTA, da habt ihr wohl beide gewonnen – wir schicken jedem von euch ein halbes T-Shirt!



Jetzt sind Sie dran. Wer für die folgende Sprechblase das witzigste Zitat an leserbriefe@pcaction.de (Betreff: „Ich bin viel mehr lustig als wie ihr!") schickt, gewinnt einen Überraschungsspielepreis, vielleicht sogar ein T-Shirt – mal sehen, was hier noch so rumfliegt. Rechts-, Links-, Mittel- und Atemwege sind wie immer ausgeschlossen. Also los! Und weil es immer wieder ein paar Nasen gibt, die es vergessen: Wer seine Adresse nicht angibt, kann auch nichts gewinnen!



Tippsen im Nebel

ALLE DIE BEI PC ACTION ARBEITEN SIND AFFEN UND SCHWUL

JENS BISTER

Das erklärt in der Tat so einiges!

Wünsche

Hey ihr nerds Hab grad gesehen das das neue heft (8/11) am 13.7 raus kommt.... Das mein bday also ihr flachfeifen ihr wist was ich erwarte oder ? Ich schick euch auch n stück meiber torte undn kasten bier... und vodkaaaa.... Jo, das bild von fischer: wie viel geld musste der dem babe geben um mit dem babe abgelichtet zu werden Oder is das nur ne totomontage?

INGO E.

Wir haben keine Ahnung, was du erwartest, aber wir raten gern: Du wünschst dir endlich einen Papa, morgens ein trockenes Bett und mal eine Deutschnote, die sich nicht auf „Ex" reimt?



Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger: Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
E-Mail: leserbriefe@pcaction.de
Internet: www.pcaction.de
Telefon: +49 911 2872-100, Telefax: +49 911 2872-200

computec MEDIA

Vorstand Albrecht Hengstenberg (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch

Chefredakteurin Petra Fröhlich
Redaktionsleiter Thorsten Küchler
Stellv. Redaktionsleiter Wolfgang Fischer (V.i.S.d.P.) verantwortlich für den redaktionellen Inhalt (Adresse siehe Verlagsanschrift)
Redaktion Marc Brehme, Jürgen Krauß, Patrick Schmid, Christoph Schuster
Mitarbeiter dieser Ausgabe Peter Bathge, Viktor Eippert, Uwe Hönig, Robert Horn, Sascha Lohmüller, Toni Opl, Felix Schütz, Sebastian Stange, Sebastian Weber, Stefan Weiß
Redaktion (Videos) Stefanie Schetter, Dominik Schmitt
Trainee Michael Hanisch, Sebastian von Harsdorf, Sven Lüdecke, Tobias Weituschat
Redaktionsassistenz Yves Nawroth
Redaktion Hardware Daniel Möllendorf, Frank Stöwer
Lektorat Margit Koch-Weiß (Ltg.), Claudia Brose, Birgit Bauer, Esther Marsch, Natalja Schmidt
Layout Sebastian Bienert (Ltg.), Silke Engler, Philipp Heide, Monika Jäger
Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung Sebastian Bienert
DVD Jürgen Melzer (Ltg.), Thomas Dziewiszek, Daniel Kunoth, Michael Schraut, Jasmin Sen, Alexander Wadenstorfer

Verlagsleiter Hans Ippisch
Vertriebskoordination Sabine Eckl-Thurl
Marketing Jeanette Haag, Iris Manz
Produktion Martin Closmann, Jörg Gleichmar

www.pcaction.de

Chefredakteur Online Florian Stangl
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, Falk Jeromin
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen

CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Anzeigenleiter Gunnar Obermeier
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift
Anzeigenberatung Print René Behme: Tel.: +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Peter Elstner: Tel.: +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Gregor Hansen: Tel: +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Anzeigenberatung Online: freeXmedia GmbH
Deelbögenkamp 4c, 22297 Hamburg
Telefon: +49 40 51306-650; Fax. +49 40 51306-960
E-Mail: werbung@freexmedia.de
Anzeigendisposition: anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 24 vom 01.01.2011

Abonnement – http://abo.pcaction.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Direct GmbH:
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 01805-7005801*
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel: +49-1805-8610004
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 63,00
Österreich: € 71,00
Schweiz und Rest der Welt: € 75,00

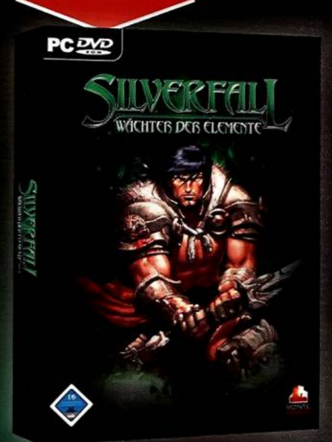
ISSN/Vertriebskennzeichen 0946-6290/B 50027

Vertrieb und Einzelverkauf: DPV Network GmbH, Postfach 570 412, 22773 Hamburg, Internet: www.dpv-network.de
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

Marquard Media
Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, N-ZONE, GAMES AND MORE, KIDS ZONE, BUFFED, GAMES AKTUELL, PLAY³, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE.
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, OLIVIA, HOT.
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, PLAYBOY, CKM, DESIGN ROOM.

VOLLVERSION auf DVD

Silverfall: Wächter der Elemente



Fakten zum Spiel im Überblick:

- Eigenständig lauffähiges Add-on zum Action-Rollenspiel **Silverfall**
- Sechs Rassen, aus denen Sie Ihren Helden wählen
- Freie Charakterentwicklung mit mehreren Dutzend Fähigkeiten und vier Hauptattributen
- Motivierende Dauerklick-Kämpfe gegen unterschiedliche Gegnertypen
- Einzigartige Fantasy-Welt, in der Technik und Natur um die Vorherrschaft ringen
- Gewaltiges Arsenal verschiedenster Ausrüstungsgegenstände
- Acht Begleitcharaktere, von denen bis zu zwei den Helden im Kampf unterstützen
- Handwerkssystem erlaubt den Bau eigener Waffen und Rüstungen, bei denen sich vom Aussehen bis zu den Werten alles bestimmen lässt
- Frei anpassbare Benutzeroberfläche, deren Anzeigen sich verschieben lassen

WIE IM COMIC
Die Cel-Shading-Technik umgibt Figuren und Gegenstände mit einem dicken, schwarzen Rand. Zusammen mit dem ungewöhnlichen Aussehen vieler Monster ergibt das einen einzigartigen Grafikstil.



GEGNERMASSEN
Im Spielverlauf schicken Sie mehrere Tausend Widersacher zu Boden. Unterschiedliche Resistenzen und Spezialangriffe der Feinde sorgen zusammen mit der großen Bandbreite an Heldenfähigkeiten für Abwechslung in den Gefechten.

Einstieg auf Level 45

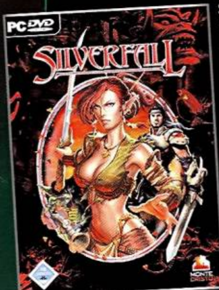
Während Sie in anderen Spielen einen Helden von der Pike auf trainieren, ist Ihr Charakter hier bereits ein mächtiger Kämpfer.

Am Beginn von **Silverfall: Wächter der Elemente** steht die Charaktererstellung, in deren Verlauf Sie das Programm darüber aufklärt, dass der Held bereits auf Stufe 45 startet. Sollten Sie das Hauptspiel **Silverfall** (siehe Kasten „Die Unterschiede zum Vorgänger" auf der nächsten Seite) ebenfalls installiert haben, steht Ihnen auch die Möglichkeit offen, die ursprüngliche Kampagne mit einem Level-1-Helden und den Neuerungen aus **Wächter der Elemente** anzugehen.
Wer dagegen nur unsere Vollversion spielt, darf sich nach der Wahl von Rasse und Aussehen für eine vorgefertigte Klasse entscheiden. Einsteiger erhalten damit einen vorgeformten Charakter, dessen Attributs- und Skillpunkte bereits verteilt sind. Wollen Sie jeden Aspekt der Fähigkeitenentwicklung selbst bestimmen, so wählen Sie die Option „Freie Spezialisierung". In diesem Fall steht im Inventar des Charakters eine Auswahl an Waffen und Rüstungen statt der spezialisierten Gegenstände einer vordefinierten Klasse bereit.



Die Unterschiede zum Vorgänger

Bei unserer Vollversion handelt es sich um ein eigenständig lauffähiges Add-on, welches das Hauptspiel Silverfall in allen Belangen überflügelt.



Silverfall erschien im März 2007 und bot solide Schnetzelkost der Marke **Diablo**. Der ungewöhnliche Grafikstil mit den nachgezeichneten Konturen sowie der sich durch die Geschichte ziehende Konflikt zwischen Natur und Technik zeichneten das Action-Rollenspiel aus. Doch Probleme mit der Steuerung, technische Fehler und eine auch modernste PCs in die Knie zwingende Optik vermiesten so manchem Interessenten den Spaß.

Fast genau ein Jahr nach der Veröffentlichung des Hauptspiels folgte die Erweiterung **Wächter der Elemente**, die auch ohne **Silverfall** lauffähig ist. Entwickler Monte Christo behob mit dem Add-on etliche Bugs und Spielfehler, optimierte die Grafik für schönere sowie zugleich flüssigere Szenen und führte ein umfangreiches und tiefgängiges Handwerkssystem ein, mit dem sich aus bei Gegnern gefundenen Bauteilen Waffen und Rüstungen herstellen lassen. Auch die Bedienung erfuhr eine Überarbeitung: Die einst sperrigen Menüs ließen sich fortan frei auf dem Bildschirm verschieben. Daneben trumpfte **Wächter der Elemente** natürlich auch noch mit einer eigenen Kampagne samt frischer Inhalte wie zwei zusätzlichen Rassen (Echsenmenschen und Zwerge), neuen Gegnertypen und einer Warenladung weiterer Ausrüstungsteile sowie Fähigkeiten auf. Die direkt an die Geschehnisse des Originals anknüpfende Geschichte beginnt in der Metropole Silverfall, die Sie im Hauptspiel gerettet haben. Als Bürgermeister der Stadt in den Wolken ziehen Sie einmal mehr in die Wildnis, um einer Verschwörung auf die Schliche zu kommen.

Systemanforderungen

MINIMUM
- CPU: 2 GHz
- Arbeitsspeicher: 512 MB RAM
- Grafikkarte: Direct-X-9-kompatibel mit 128 MB Grafikspeicher
- Benötigter Festplattenspeicher: 10 Gigabyte
- Betriebssystem: Windows XP, Vista, 7

EMPFOHLEN
- CPU: 2,4 GHz
- Arbeitsspeicher: 1 GB RAM
- Grafikkarte: Direct-X-9-kompatibel mit 128 MB Grafikspeicher
- Benötigter Festplattenspeicher: 10 Gigabyte
- Betriebssystem: Windows XP, Vista, 7

Die Benutzeroberfläche im Detail

FÄHIGKEITENÜBERSICHT
Durch Druck auf die Taste „K" rufen Sie den Talentbaum auf, dessen Skills in die Kategorien Kampf, Magie, Rasse und Handwerk aufgeteilt sind. Nach einem Stufenaufstieg verteilen Sie Fähigkeitspunkte mittels der Pluszeichen; Ihre Entscheidung können Sie bei einem Ausbilder in der Hauptstadt Silverfall rückgängig machen – gegen die Zahlung von Gold.

INVENTAR
Gefundene Gegenstände landen im Rucksack, den Sie mit der Taste „I" aufrufen. Waffen und Rüstungsteile ziehen Sie auf eine der zwölf Ablageflächen, um sie anzulegen. Falls der Held in Begleitung unterwegs ist, haben Sie mittels der rot markierten Schaltflächen Zugriff auf das Inventar der Gefährten. Tipp: Mit der X-Taste schnappen Sie sich alle am Boden liegenden Objekte auf einmal.



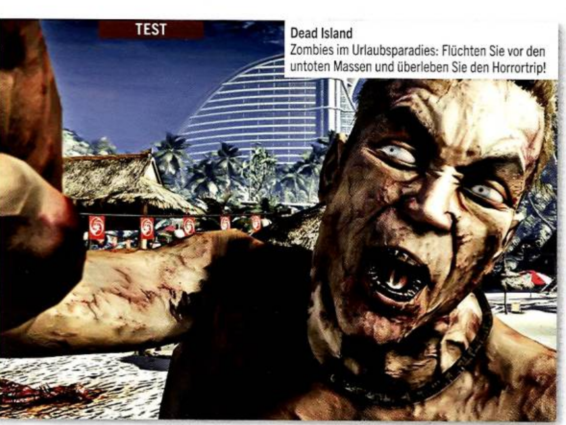
Schnellleiste
Ziehen Sie Skills aus Ihrer Fähigkeitenübersicht auf die acht freien Slots und aktivieren Sie sie im Kampf mit dem Ziffernblock der Tastatur!

CHARAKTERFENSTER
Neben Informationen zur Gesinnung und zu den Statuswerten des Helden zeigt Ihnen das Spiel in dieser Übersicht (Taste „C") die vier Hauptattribute an. Mit jedem Levelaufstieg erhalten Sie eine Handvoll Punkte, die Sie in die Steigerung von Stärke, Beweglichkeit, Vitalität und Intelligenz stecken.

STATUSANZEIGE
Der Stern in der Mitte verrät Gesundheits- (rot) und Energiezustand (blau) des Helden, dazwischen verläuft die Säule mit den gesammelten Erfahrungspunkten.

HEFTVORSCHAU

Darauf dürfen Sie sich in der nächsten Ausgabe der PC ACTION freuen.



TEST

Dead Island
Zombies im Urlaubsparadies: Flüchten Sie vor den untoten Massen und überleben Sie den Horrortrip!



TEST

Deus Ex: Human Revolution
Schleichen oder Ballern: Bei diesem abwechslungsreichen Shooter mit Rollenspielanleihen haben Sie die Wahl.



TEST

Warhammer 40k: Space Marine
Das wird blutig: Mit schweren Wummen und Kettenschwert gegen ganze Orkhorden!



VORSCHAU

Diablo 3
Wir besuchen Blizzard und zocken die Beta-Fassung des Action-RPGs.



VORSCHAU

Guild Wars 2
Das Mega-Rollenspiel nimmt langsam Formen an: Wir spielen ausführlich Probe!



TEST

Call of Juarez: The Cartel
In diesem Neuzeit-Western erwartet Sie satte Action und eine packende Story.



AB MITTWOCH,

10. AUGUST

IM HANDEL!


PC Games Hardware
www.pcgameshardware.de • www.pcghx.de
DAS HARDWARE-MAGAZIN FÜR PC-SPIELER
PC Games Hardware – Das IT-Magazin für Gamer. Immer aktuell mit Kaufberatung, Hintergrundartikeln und Praxistipps.
HARDCORE FÜR SCHRAUBER
Heft bequem online bestellen oder abonnieren unter: www.pcgh.de/go/shop
PC Games Hardware jetzt auch auf dem Ipad: www.pubbles.de


Der neue Spielehit ab sofort auf www.gratisonlinespielen.de!
RAGE OF
STORMS
NEU!
KOSTENLOS!
SPIELE
„RAGE OF STORMS“
JETZT KOSTENLOS AUF
www.gratisonlinespielen.de